

SPELHJÄLPMEDEL

1

STADS intermezzon

FÖRLUSTELSER
OCH AVKOPPLING FÖR
RABARKADE ÄVENTYRARE.



STADS intermezzon

Konstruktörer

Paul O'Connor, Larry DiTillio, Liz Danforth, Steven Crompton,
Ashley Morton, Deborah Cady, Brandon Corey,
Thessaloniki Canotas, Michael Stackpole

Översättning

Eva Palm

Redigering

Anders Blixt, Olle Sahlin, Ewiz Ehrsson

Grafisk produktion

Nils Gulliksson

Illustrationer

Liz Danforth, Steven Crompton

Omslag

David Martin

Tryck

Tryckproduktion, Västerås 1988

Scan och PDF

Jonas

Amerikanska originalets titel: Citybook I

Copyright © 1982 Flying Buffalo, Inc

Svensk översättning copyright © TAMB Äventyrsspel HB, 1988

INNEHÅLL

Inledning	2	Hantverkare	37
Stadsplanering	5	Sighulfs Rustningar	37
Värdshus	7	Findars Stall & Smedja.....	39
Diamantspindeln	7	Gillians Vaxfantasier	42
Gråbarden	11	Röda Jordens Läderarbeten	45
Mat	15	Skarpskytts Bågar	48
Änkan Rohls Bageri	15	Tors Klingor	50
Biffmans Slakteri.....	17	Fybers Uppstoppning & Museum	52
Slimons raguvagn	20	Offentliga institutioner	58
Tjänster	22	Klocktornet.....	58
Blomvits Badhus	22	Klockarskrået	61
Hegborg Helaren	26	Kvibergskasernen	63
Korbos Transportfirma	28	Gumlafängelset.....	67
Sista Vilans Palats	31	Äventyrskombinationer	72
Thelesha Månsyn.....	34		

Inledning

Välkommen i stadens vimmel! I detta häfte finner du ett antal inrättningar som hör hemma i den typiska rollspelsstaden. Var och en är kartlagd, beskriven och befolkad med SLP som kan samspela med dina spelares rollpersoner. Vid varje beskrivning finns förslag till äventyr som kan utspela sig på inrättningen ifråga. Dina städer behöver nu inte längre endast tjäna som hållplatser på väg till nästa äventyr, utan med detta häfte kan dina spelare hitta nöjen och spänning t o m i så världsliga ting som att köpa en brödlimpa eller att få en illa tilltygad rustning lagad.

Här finns ett världshus där spelarna kan få nattlogi, en krog där de kan dricka öl och snappa upp rykten, en pansarsmed, en vapensmed och en bågmakare för krigare, ett stall för inackordering eller uthyrning av hästar och ett fängelse för bestraffning av de äventyrare som är omedgörliga eller tjuvaktiga. För att det absolut inte ska bli tråkigt finns det också ett antal specialaffärer. För hjältarna och hjältinnorna bland spelarna finns ett rikt jaktutbud, allt från att jaga snöbjörnsnosar åt slaktaren till att fördriva en besvärlig ande.

Som spelledare behöver du bara förse SLP och de monster du behöver med specifika speldata och därutöver lägga till lite av din egen uppfinningsrika fantasi. Inrättningarna i häftet hör inte hemma i någon speciell stad, utan fungerar lika bra i storstäder som mindre städer och byar, och en del kan t o m fungera som enstaka uppehåll längs färdvägen. Du kan kombinera inrättningarna för att bredda utbudet av föreslagna äventyr.

Häftet är alltså inte en stad i sig, utan en beskrivning av platser som finns i en stad. Vi har utarbetat *Stadsintermezzon* för att undanröja det hårda arbetet med att planlägga och hålla igång stadsbaserade äventyr, så att både du och dina spelare kan få en trevligare spelstund tillsammans. *Stadsintermezzon* är konstruerad till fantasyrollspel och därför är atmosfären huvudsakligen medeltida och passar bäst till Drakar och Demoner och Sagan om Ringen-rollspelet. Men ingenting hindrar dock att du med lite ansträngning kan anpassa den till Mutant. Vad du än väljer att göra med häftet, hoppas vi att du kommer att ha glädje av det och använda det ofta för att dina spel ska bli ännu mer spännande.

VÄGLEDNING FÖR SPELLEDAREN

Eftersom häftet är en allmän hjälp för rollspel har vi inte angett några specifika speldata för SLP och monster. Men som hjälp för spelledaren, som måste förvandla våra beskrivningar till spelteknik, har vi utarbetat följande vägledning för att hjälpa dig att anpassa häftet till ditt eget spelsystem. Kom bara ihåg att den här boken nu är din. Om du vill ändra något, gör det!

Allmänna karakteristika

Det är inte nödvändigt att varje spelledarperson får en komplett uppsättning karakteristika som "makt", "lycka", "kloket" osv. Om du ändå väljer att ge dem detta, kan du anteckna sådant som "mycket stark", "snabb", "dum", "vacker" etc i personbeskrivningen. Genom att anteckna detta och ha det i åtanke när det gäller SLP:s karakteristika får du en vettig uppsättning speldata för den person det gäller.

Stridsduglighet

Ibland kommer äventyrarna bland rollpersonerna att hamna i stridigheter med SLP. Vi har utarbetat ett kodsysteem med sex nivåer för att beskriva hur väl en viss SLP kan kämpa. I vissa fall anges en SLP:s stridsduglighet i termer av ett eller flera speciella vapen (som t.ex. slaktare Klesom Biffman som är "bra" på att använda kötttyxa, men endast "medelmåttig" på andra saker). I andra fall kan stridsförmågan vara allomfattande (som t.ex. vapensmeden Sighulf Arvo, som är "mycket bra" på alla vapen).

Det finns två sätt att uppskatta en SLP:s stridsduglighet. Man kan t.ex. slå 1T6 för kategori. En rollperson har t.ex. precis blivit förolämpad av en namnlös krigare på krogen. Spelaren drar sitt svärd, fast besluten att kämpa. Spelledaren slår krigarens stridsförmåga på 1T6 och får en 5:a. Spelaren är illa ute! Man kan också slå 1T100 och hänvisa till de siffror som finns efter beskrivningarna av varje kod nedan. Dessa anger hur väl personen ifråga står sig i förhållande till alla andra krigare i din genomsnittsvärld. Detta innebär att ungefär 40% av alla personer har en "dålig" stridsförmåga och att endast 4% av dem har en "utmärkt" förmåga. Om du använder en "dålig" kämpa, väntar vi oss att 60% av övriga krigare i din värld kommer att bli bättre. Här är koderna för stridsförmågan:

DÅLIG	Okunnig och kan lätt bli sårad eller dödad (1-40).
MEDELMÅTTIG	En slagskämpe, men absolut inte någon hjälte (41-59)
GANSKA BRA	Bättre än de flesta. Fullgör sin plikt (60-74)
BRA	Kan slåss en-mot-en mot garvade krigare (75-84)
MYCKET BRA	Den här personen kan ställa till med mycket i en strid! (85-95)
UTMÄRKT	Något blod lär aldrig komma från den här personen. (96-100)

Magisk förmåga

För att bestämma hur väl en SLP kan använda magisk kraft använder häftet ett system med sex nivåer, liknande det för stridsförmågan och en förteckning över de olika områden inom vilka magikern kan vara kunnig ("Magi 8-systemet"). Koderna för magisk förmåga är:

DÅLIG	En klantig trollkarl eller lärling, som mycket väl skulle kunna förvandla sig själv till en groda. (1-40)
MEDELMÄTTIG	Kompetent, men knappast någon världsomstörtare. Kan bara några få besvärjelser. (41-59)
GANSKA BRA	Kan flera besvärjelser. Effektiv, men utan makt. (60-74)
BRA	Kan ett stort antal besvärjelser inom olika områden och kan använda dem på många olika sätt. (75-84)
MYCKET BRA	Kan verkningsfulla besvärjelser bland de flesta kategorierna i "Magi 8-systemet". (85-95)
UTMÄRKT	Inte den person du bör komma i vägen för. Kan lätt använda nästan alla kända besvärjelser och kan med en enda gest förvandla folk till ansjovispastej. (96-00)

Kom ihåg att en rollperson med Magisk förmåga inte alltid behöver vara en trollkarl. En SLP kan ha en viss magisk förmåga som ett resultat av att han äger något magiskt ting eller på grund av att något övernaturligt har påverkat honom. Du kan även använda förteckningen över magiska förmågor slumpmässigt genom att slå antingen 1T6 eller 1T100 (som vi föreslog vid listan över stridsförmåga) för att bedöma nivå på rollpersonens förmåga att använda magi, och 1T8 för att avgöra vilka områden av "Magi 8-systemet" som rollpersonen bemästrar.

Magiska system i fantasyspel är så omfattande att det i detta häfte är omöjligt att tillskriva magiutövarna bland SLP någon särskild besvärjelse eller kraft. Men formlerna och kraften kan delas upp i kategorier oavsett vilket spelsystem du använder.

M1 STRIDSMAGI

De besvärjelser som huvudsakligen används offensivt eller defensivt i en strid.

M2 LÄKANDE MAGI

De besvärjelser som används för att läka sår, bota sjukdomar, förhindra förgiftning etc.

M3 KLÄRVOAJANSMAGI

De besvärjelser som används för att avslöja saker som hemliga dörrar, magiska eller gömda ting, saker som är svåra att hitta etc.

M4 FORTSKAFFNINGSMAGI

Teleportering, levitation, flygning, telekinesi etc.

M5 KOMMUNIKATIONSMAGI

De besvärjelser som används för att kommunicera, t.ex. telepati, överföring, hypnos, magisk läsförmåga etc.

M6 KONSTRUKTIONSMAGI

De besvärjelser som använder sig av materia eller energi för att "bygga" t.ex. murar, skyddsfält eller göra folk till stenar etc.

M7 ILLUSIONER

De besvärjelser som används för att gömma eller förleda, t.ex. osynlighet, illusioner eller formförändrande besvärjelser.

M8 FÖRÄNDRINGSMAGI

De besvärjelser som leder till ett tillstånd eller en förändring av verkligheten, t.ex. ljusbesvärjelser, väderkontroll, andeframkallande besvärjelser etc.

Lås

Långfingrade tjuvar och snattande bovar finns alltid i fantasiworldarna. För att hjälpa spelledaren att ta hand om dessa typer, använder vi ett kodsysteem för att bedöma de lås som förekommer. Dessa koder finns i texten när den refererar till en kista eller ett liknande låst föremål (t.ex. "låst 3", vilket betyder att låset är "ganska bra") och på kartorna i samband med dörrar. Koderna för låsen är:

- 1. DÅLIGT** Ett barn skulle kunna öppna det här låset med en hårnål (1-40)
- 2. MEDELBRA** Lite svårt att få upp med ett bräckjärn, det går precis. (41-59)
- 3. GANSKA BRA** Det krävs lite ansträngning för att öppna det här. (60-74)
- 4. BRA** Synnerligen svårt att få upp. Det krävs förmodligen specialverktyg. (75-84)
- 5. MYCKET BRA** Till och med en mästertjuv måste hålla på länge för att få upp det här. (85-95)
- 6. UTMÄRKT** Det kan behövas en magiker för att öppna det snabbt och lätt — såvida du inte har nyckeln. (96-100)

Återigen refererar procentsatserna här till hur många procent av sådana lås som brukar finnas i genomsnitt. Många lås hamnar inom kategorin "dåliga", medan det bara finns ett litet antal "utmärkta" lås.

Spelledaren måste avgöra hur väl en tjuv klarar sig när han står framför ett visst lås (en väldigt dålig tjuv skulle få mycket besvär t o m med ett "ganska bra" lås). Spelledaren kan dock slumpmässigt avgöra svårigheten hos ett visst lås.

Myntvägledning

Priserna anges vanligen i allmänna ordalag (som t.ex. "lågt", "rimligt" eller "dyrt"). Du får använda den information som finns i ditt rollspel och ditt sunda förnuft beträffande dessa beteckningar. Priser och myntsystem varierar ju våldsamt från spel till spel.

Tidsram

Den tidsram som används i häftet är ett vanligt 24-timmarsdygn. Om din värld har ett annat system, kan du ändra tiderna så att de passar detta.

Icke-mänskliga raser

Som kuriosita har vi även tagit med några icke-människor. Om det inte passar dig att ha med en dvärg, gör då om honom till en kortvuxen människa. Anpassa allting i häftet efter dina önskemål! Det är du som är spelledaren och ska ha roligt när du gör dina äventyr.

Teckenförklaring

 Vägg	   Bord, pulpet	 Matta
 Galler	 Stol	 Avträde
 Bröstvärn	 Bord & stol	 Tråg
 Staket	 Soffa eller divan	 Låda
 Gärsgård	 Fåtölj	 Tunna
 Grusväg	 Bänk	 Kista
 Stenlagd väg	 Pall	 Skåp
 Vanlig dörr	 Enkelsäng	 Skyltmonter
 Dubbeldörr	 Dubbelsäng	 Järnbeslagen låda
 Låst dörr	 Himmelssäng	 Öppen vattentunna
 Gallerdörr	 Våningssäng	 Badkar
 Lönndörr	 Ljus	
 Svängdörr	 Golvlampa	
 Fallucka	 Vägglampa	 Draperi
 Trappa upp	 Vedhög	 Pärldraperi
 Trappa ner	 Måltavla	 Fönster
 Spiraltrappa	 Blåsbälg	 Gallerfönster
 Pelare, stolpe	 Städ	 Fönsterluckor
 Disk	 Kar	 Fönsterluckor och galler
 Träd	 Podium	 Klädhängare
 Eldstad	 Likkista	 Krok
 Ugn	 Staty	 Vapenställ
 Skräp	 Rustningshängare	 Skottglugg
	 Hyllor (antalet linjer anger hur många)	

FÖRKLARING TILL KARTORNA

Du behöver inte låta dig oroas av mångfalden symboler på kartorna. De flesta får du förklaringar till i samband med texten. Kartorna skall förklara både hur ett rum ser ut och vad det innehåller. Bilderna ska ses som om du såg ned på en byggnad med taket borta. Om det finns mer än en våning, är varje försedd med en egen karta.

Teckenförklaringen ger dig betydelsen av de olika symbolerna som används för att beteckna innehåll och möblemang i rummet. De flesta saker visas genom en noggrann efterbildning av deras rätta form, medan andra har stiliserats för att kännas igen lättare. En säng i en fantasyvärld ser t.ex. inte nödvändigtvis ut som den symbol som representerar säng på kartan, men när du ser symbolen, vet du att det är en säng. Läs alltså texten och titta på den medföljande kartan. Du tycker nog att den är tillräckligt klar och lättför-

ståelig, men om du får problem med delar av den, läs än en gång igenom förklaringen. En förklaring görs på varje karta av de speciella symboler som kan förekomma i samband med inrättningen ifråga.

Olika skalor har använts och vid varje karta har skalan angetts.

FLER IDÉER TILL SPELLEDAREN

Ingen inrättning i häftet har förbindelse med någon annan så som det nu är. Låt dock inte detta hindra dig från att förverkliga något sådant. Det finns några platser där sådana förbindelser är uppenbara, och några intressanta äventyr kan åstadkommas genom att sammanbinda de inrättningar där detta inte är lika uppenbart.

Om du introducerar fantasyrollspel för någon och denne har svårt att komma in i rollspelandet, försök ge en av SLP i det här häftet speldata och attribut och låt den nye spelaren sköta den personen som om den vore en fullfjädrad rollperson med bakgrund och attityder redan bestämda.

Ibland kan spelarna lyckas med sådant som inte

förväntas av dem. Din obesegrade väktare blir överlistad och hans fånge befrias. Vem är fången? Han kan vara en av häftets SLP och du kan avgöra om hans familj betalar lösensumma eller om någon alls bryr sig om honom.

Många av dessa SLP kan hur lätt som helst återfinnas någon annanstans än där deras verksamhet bör äga rum. Ki Blomvit kan vara ute och shoppa på marknaden när en plötslig eldsvåda fångar henne i en gränd tillsammans med gruppen av rollpersoner. Idaya Skarpskytt kan du träffa på ute i vildmarken när hon letar efter trädbestånd av det slag som bättre skulle passa hennes hantverk.

SLP kan vara rollpersonernas grannar eller rent av deras släktingar! Den här familjära förbindelsen kan ge en intressant bakgrund till en rollperson som annars bara skulle vara ännu en räcka siffror.

Slutligen kan några av inrättningarna vara idealiska för en rollperson som vill investera sitt svårvarna byte i en liten, men pålitlig verksamhet. På liknande sätt kan det vara så att den ursprungliga ägaren av en affärsverksamhet pga sorgliga omständigheter inte längre är i livet, och då kanske en rollperson kan slå sig ned och få ett långtråkigt liv som består av att se till en affär och berätta gamla historier om sitt äventyrliga liv.

Tips för stadsplanering

Det viktigaste att tänka på när man ska planlägga en stad är att inte låta sig överväldigas av idel storlek. En stad kan ju vara mycket stor och omfatta hundratals byggnader och tusentals invånare, men dina spelares rollpersoner kan ju bara begagna sig av en liten del i taget, åtminstone i början. Du behöver inte beskriva varenda byggnad och varenda invånare i din stad in i minsta detalj innan du börjar spela. Det skulle vara ett otacksamt arbete. Då skulle du behöva tillbringa resten av ditt liv med att planlägga staden och ingen skulle någonsin få en chans att se den. Det skulle kanske vara mödan värt för din egen personliga tillfredsställelse, men mycket opraktiskt.

När du vill börja utveckla din stad, tänk då på vilken sorts bebyggelse du vill ha. Kanske känner du för en väldig storstad eller kanske för en liten by? Bestäm dig för var du vill lägga din stad — kanske i en ångande varm djungel, i en brännande öken, längs en oländig kust eller högst uppe på ett berg.

När du i stort sett har bestämt dig för vilket klimat och vilken storlek du vill ha, rita en karta över platsen! Rita upp staden i sin helhet utan att koncentrera dig för mycket på detaljer. Märk ut sådant som stadens försvarsanordningar och huvudsakliga stadsdelar, och sådant som murarna som omger staden, med portar här och var, tiggarkvarteren, kungliga palatset,

marknadsplatsen, platsen där sjöhandeln äger rum m.m. Det tar inte längre tid än ett par timmar att rita upp en stad på det här sättet, även om du antagligen kommer att få en ganska rörig karta som resultat.

Nästa uppgift för dig är att blanda in dina spelare. Det är viktigt att dina spelares rollpersoner kommer att tycka lika mycket om staden som du själv gör. Låt spelarna gå runt i staden och bekanta sig med den.

Meningen med den här övningen är att lista ut vilka delar av staden som intresserar dina spelare. Att ta reda på det före det första riktiga stadsäventyret besparar dig mycken senare bedrövelse. Vikten av att tala med dina spelare kan inte nog understrykas. Innan du kastar dig in i att detaljerat beskriva alla de sju nivåerna i juvelerskråket, eller ett hundratal SLP, ta reda på om dina rollpersoner verkligen vill vara med om några äventyr i staden.

När du vet vad dina spelare är intresserade av, sätt dig ned och tänk ut några passande äventyr. Om dina rollpersoner vill vandra omkring på marknadsplatsen, rita då en enkel karta över det området så som du föreställer dig det, med t ex jordbruksprodukter på ett ställe, ett kryddhandlarstånd på ett annat, och på ett tredje en enarmad människa som gör taskspelarkonster.

Om du vill kan du göra detta detaljerat, men ödsla

inte för mycket tid på detaljer, vilka troligtvis inte kommer att ha någon direkt effekt på spelet. Du kan alltid rita upp specifika detaljer på kartan under spelets gång.

Skriv sedan upp ett par äventyr för det område du har beskrivit i detalj. Försök tänka ut vad som kan hända någon som besöker den här delen av staden. En rollperson som går över marknadsplatsen kan bli utsatt för gåpåande köpmän, ficktjuvar, eller bli orättvist beskyldd för att vara en tjuv.

Frambringa några SLP, typiska för området, vilka rollpersonerna kan möta. Kanske skulle ett par köpmän, några vanliga medborgare, en eller ett par banditer och kanske några väktare passa till marknadsplatsen.

Var flexibel när du väl kommer så långt som till att sköta en stadstur. Ta hänsyn till dina spelares önskemål. Låt rollpersonerna ta del i handlingen. Tvinga dem aldrig att göra något de inte vill, om du inte har förberett något för den väg de vill ta. Ofta händer det att en stadstur kommer att vika av i en helt oväntad riktning och inte alls enligt planerna. Om detta händer, låt det inte hända! Försök att handla efter bästa förmåga vilken situation som än uppstår. Det är inte fel att hitta på äventyr under spelets gång. Tänk på att skriva upp allt som du hittar på under dessa spel för framtida referenser — snart kommer du att ha en hel pärm med uppgifter om hur din stad fungerar.

Använd ditt sunda förnuft när du bestämmer saker och ting. Om en rollperson går fram till portarna till härskarens palats och börjar meja ned vakterna, borde han vänta sig någon form av vedergällning. Å andra sidan, om en rollperson åker fast för att ha stulit ett äpple från en kärra, finns det ingen som helst grund för omedelbar avrättning — såvida din stad inte har en mycket sträng lagstiftning i fråga om äppelstöld. Om du får problem med att bedöma en rollpersons handlingar, använd en stad som du känner till från verkliga livet som exempel. Bedöm dina egna chanser att lyckas göra något liknande i en jämförbar del av en verklig stad. Fantasins rötter finns i verkligheten och att använda en förbindelse mellan dem båda till din egen fördel behöver inte vara så svårt.

Försök närhelst det går att använda dina spelares fantasier när du vill utveckla staden. Om en rollperson t ex går omkring i en stadsdel du inte vet särskilt mycket om, be spelaren beskriva vad han eller hon tycker borde finnas där. Begränsa försiktigt det spelaren utvecklar för att du ska kunna behålla det inbördes sammanhanget och balansen i din stad, men försök att få med så många av förslagen som möjligt — det får spelaren att känna sig mer delaktig. Detta innebär inte att du ska gå med på alla förslag. Om en rollperson säger att han ser en trollkarl stå i gathörnet och dela ut guldpåsar till alla som passerar, strunta i honom. Om däremot en rollperson säger att han ser en "Hjälp sökes"-affisch uppklistrad på krogväggen, där en anställning som livvakt till en köpman erbjuds, låt honom då bestämma. Några av de absolut bästa stads-

äventyren har sin grund i sådana samarbeten.

När du har lett ett par äventyr, kommer din stad att börja få ett eget liv. Du kommer att märka att du får mindre svårt att bestämma hur olika delar av staden ser ut. Du kanske vill rita om din ursprungliga stadskarta för att ta hänsyn till sådant som de byggnader rollpersonerna har besökt, gatunamn de har tänkt ut, och de egna bostäder spelarna kan ha ordnat. Tveka inte att kassera utvecklade delar av staden som inte längre passar in i helheten. Om din stad har blivit våldsamt anti-magisk, kasta då bort det utrymme du ställde till förfogande för trollkarlsskråets samlingslokal.

När du har lyckats förvärva en viss skicklighet i att leda stadsäventyr, kanske du vill leka lite och sätta upp några större äventyr som tar hela staden i anspråk och inte bara en liten del av den. Kanske har en nära SLP-vän i staden blivit mördad eller kidnappad och rollpersonerna måste nu spåra upp förövaren. Kanske har härskaren bestämt sig för att skattskriba staden igen.

Möjligheterna är oändliga. Den här sortens äventyr fungerar bra när rollpersonerna har bekantat sig med staden och är trötta på att utforska den. Du kommer att märka att när rollpersonerna har varit ett tag i staden, kommer de att utveckla beteendemönster som hjälper dig att skapa äventyr för dem. Kanske besöker rollpersonerna en särskild krog varje kväll, eller går längs en särskild gata när de går till marknaden på morgonen. Dessa områden kan beskrivas detaljerat av spelledaren och spelarna och utgöra en startpunkt för äventyr. Oräkeliga äventyr kan börja när rollpersonerna helt enkelt har suttit i en dunkel vrå på en krog. En blodig budbärare kan stappla in i krogen med en dolk i ryggen och ett pergament i ett hårt grepp, eller man kan råka höra ett samtal om en last ädelstenar som skall anlända till hamnen, och sedan rusar man iväg...

När du väl har introducerat en stad för dina spelare, kommer du att upptäcka saker om Fantasyvärlden som du förmodligen inte visste innan. Till sist kanske bytet från skattjakterna håller på att ta slut och rollpersonerna står inför utsikten att behöva betala för mat och hyra. Några rollpersoner försöker få ett hederligt arbete. Andra söker sig till gatan på jakt efter något lättlurat byte. Åter andra låter sig lätt övertalas att gå med i projekt som ger snabba pengar.

Om du börjar i liten skala och sedan arbetar dig uppåt, tror jag att du kommer att märka att arbetet med att konstruera och administrera staden verkligen kommer att sätta dina spelledartalanger på prov.

Största delen av tiden kommer du att vara på gränsen till att ge upp när du inte har så mycket färdigt material att förlita dig på. Även om stadens skötsel kan verka svår i början, tror jag att du kommer att märka att din spelglädje ökar stort efter lite ansträngning. Du blir tack vare dina erfarenheter en bättre spelledare och spelare, trots att du sedan länge har blivit fullkomligt vansinnig.

Värdshus

För äventyrare som har tillbringat sömnlösa nätter bland dammiga ruiner kan lockelser i form av en bekväm säng och trevligt sällskap vara synnerligen tilltalande. Varm mat, god dryck och exotisk underhållning kan tvätta bort skräcksyner och påskynda läkningen av skador. Och vem vet vilka nya berättelser som kan komma upp till ytan under en natts festande, berättelser som kan sätta blodet i svallning, ge en kalla kårar, och sätta fart på tankar om hur man ska fylla på börsen som snart är tom?

Närhelst äventyrare gör strandhugg i en stad, så är en av de första platser de kommer till ett värdshus eller en krog. Vårdshuset erbjuder dem en plats att förvara bagage och få ett snabbt mål mat. Ett samlingsrum där kan fungera som en mötesplats för reskamrater och stadsbor. Vårdshuset kan också bidra med intressant underhållning av barder, historieberättare, med mera.

Krogarna erbjuder dryck i glada vänners lag och andra former av förströelser, kanske av mer ovanligt slag. Skicklighetsspel eller hasardspel kan man finna här, liksom andra spel som kan vara minst lika spännande som när jätten försökte slita itu en av rollpersonerna under den senaste striden. Nästan allting kan bli ett äventyr på krogen, ofta utan att rollpersonerna ens misstänker att de har gått rakt in i ett getingbo.

Diamantspindeln och Gråbarden är exempel på dessa sorters inrättningar. De erbjuder båda en blandning av både väntade och oväntade tjänster och det är inte alls så stillsamt, varken i värdshuset eller på krogen, som rollpersonerna kanske tror.

DIAMANT-SPINDELN

Om du vill ha en billig sejd och spännande upplevelser finns det ingen bättre krog i hela staden än Diamantspindeln. Ovanför den bastanta ekdörren som tjänar som huvudingång till krogen hänger en åttkantig skylt med en glittrande spindel mot ett mörkt spindelnät.

Husets specialitet är en dödlig blandning som kallas "Spindelnätet". Den innehåller två sorters rom, tre olika fruktjuicer och en eller ett par droppar opiumtinktur. Den föreslagna högsta kvantiteten är tre styc-ken, men de flesta kan bara få ner en. Priset är högt och det är den dyraste dryck som erbjuds här. Öl, vin, cider, mjöd och rom finns också att få, till normala priser.

Man kan inte få någon varm mat, men det går att beställa en ostbricka, som förutom osten består av en stor lök och monstruöst stark senap. Bitar av hårt saltat bröd, saltad fisk, kryddstarkt soltorkat kött och gröna oliver finns på borden som "snacks".

Trots att Diamantspindeln inte precis är den värsta hålan i stan, är gästerna inte särskilt tilltalande. Tju-

var, skökor, banditer, mördare, smugglare, spioner och andra illa beryktade personer blandar sig fritt med mer hederliga invånare i staden. Högljudda tråtor äger ofta rum, rykten går i omlopp, och alla slags tvivelaktiga affärer fullbordas här.

Spel och underhållning

Diamantspindeln erbjuder också spel och underhållning.

DOLKKASTNING

Spelarna står i ena änden av en fem meter lång "bana" och kastar dolkar mot en 180 cm hög måltavla av trä. På måltavlan är konturerna av en människa uppritade. Där finns de vitala delarna som hjärta, lungor, ögon m m. Spelarna får tre försök att kasta mot tavlan och får sedan poäng beroende på kastets precisionsgrad.

Diamantspindeln har en dolkkastarklubb, men alla som vill vara med när det inte är klubbkväll är välkomna. Minsta kastavstånd är fyra meter.

SPINDELKAPPLÖPNING

Olika slags spindlar placeras på "banor" av glas och springer ikapp efter insekter i andra änden av banan. Första spindeln dit vinner!

BENBRYTNING

Liknar armbrytning, förutom det att deltagarna ligger på golvet, på rygg och sida vid sida. Deras huvuden ligger åt varsitt håll. Spelarna låser fast benen och försöker slänga iväg varandra, ett prov både på styrka och skicklighet.

KVAR PÅ STOCKEN

En stor stock placeras på golvet och två personer står mitt emot varandra på stocken. De håller båda varsin hand bakom ryggen och i den andra håller de en stor jutesäck fylld med gåsfjädrar. De ska nu försöka slå ned motståndaren från stocken genom att slå på honom med säcken.

TÄRNING- OCH KORTSPEL

De vanliga varianterna förekommer.

VADSLAGNING

Att slå vad om spelens utgång är ett omtyckt tidsfördriv bland gästerna. Det går rykten om att män som har ett horn i sidan till varandra då och då bjuds in för att utkämpa en dödlig duell på krogen och att sådana matcher har ägt rum mer än en gång (SL: det är sant).

ANNAN UNDERHÅLLNING

Detta kan vara olika sorters exotiska dansare, ackompanjerade av några verkligt fula musikanter, en jong-

lör eller en historieberättare. Diamantspindeln sjuder av aktivitet och bord och stolar kan med kort varsel skjutas åt sidan för en tävling, ett spel eller en duell.

Byggnaden

Byggnaden är ca sex meter hög och har fönster fyra och en halv meter ovanför marken. Små gallerfönster fungerar som ventilation i bottenvåningen. Det finns tre ingångar/utgångar och alla har bastanta järnbeslagna ekdörrar. Varje dörr har ett inbyggt lås (3). De är alla olåsta när krogen har öppett (ungefär mellan klockan 12 på dagen och 2 på natten).

Interiören är delad i två nivåer. En tre meter bred avsats går längs med hela krogen. Den har ett meterhögt staket och ligger ca tre meter över golvet, från vilket trappor leder upp till avsatsen. Baren, båsén, dolktavlorna, sällskapsrummet, avträden och förvaringsrum finns under avsatsen.

Ljuset kommer från roterande kandelabrar, som hänger i taket och som kan sänkas ned med hjälp av rep. Repen är knutna kring trästaketet på avsatsen. De är idealiska att svinga sig i vid bråk.

A. SKÄNKEN

Skänkdysken är gjord av tjockt trä och är ungefär 120 cm hög och 100 cm bred. Sprit och vin förvaras undertill. Öl och konjak serveras ur tre tunnör, som sitter i väggen bakom baren. Olika hyllor härbärgerar

bägarer, sejdlar och andra föremål. Diverse knölpåkar, batonger och saker att kasta finns under dysken och kan användas av personalen vid bråk.

Tre eller fyra personer bemannar skänken i taget. De har två dolkar var, bär läderrustningar och ett "växelbälte" (ett läderbälte med tre stora börsar för koppar-, silver- och guldmynt). Betalningen går direkt till dessa börsar och dricksen läggs i en stor mugg under bardysken.

Väggen bakom dysken har ett inetsat spindelvävs-mönster, och i mitten av nätet finns en smal hylla. På hyllan står en glasbehållare som innehåller en grapefruktsstor spindel, gjord av kristall.

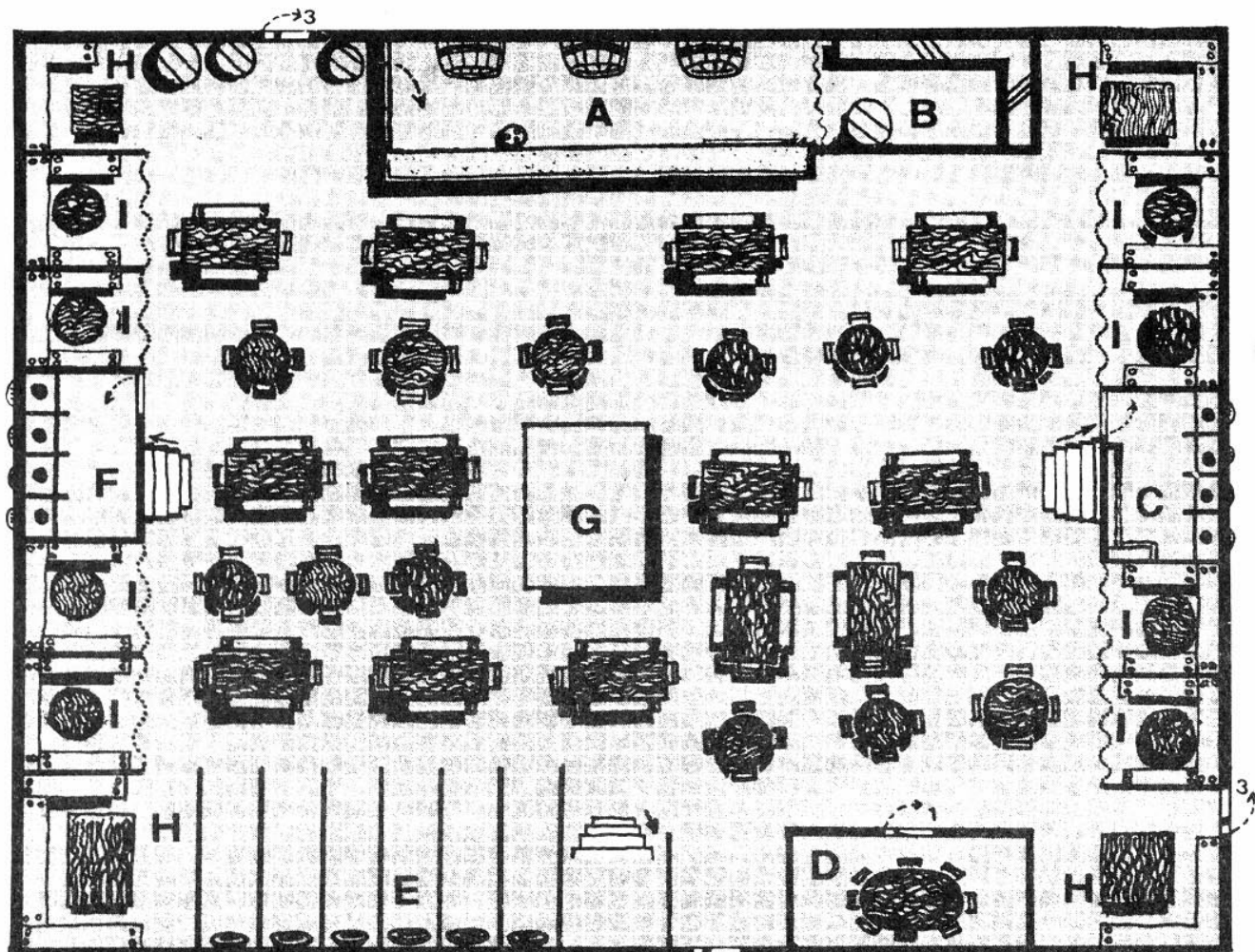
De som serverar kan komma och gå genom en halvdörr i västra änden; de kan hämta mer dryckesvaror och tilltugg från förrådsrummet (B) när det behövs.

B. FÖRVARINGSRUM

Det här är en förvaringsplats för barförrådet, dvs starksprit, muggar, tilltugg m m. Det är låst (1) under öppettiderna.

C. HERRARNAS AVTRÄDE

Ett antal draperiförsedda bås står längs västra väggen och en lång ränna finns längs den östra och södra väggen. Tre gallerfönster på östra väggen fungerar som ventilation.





D. SÄLLSKAPSRUM

Det här är ett avskilt rum för mindre sällskap. Det innehåller ett stort bord och många stolar som kan arrangeras efter gästernas önskemål. När rummet inte används är dörren låst (1). Sällskapsrummet måste bokas i förväg hos krogens ägare.

E. DOLKTAVLOR

Här äger de populära dolkkastningstävlingarna rum. Skiljeväggar av trä finns mellan "banorna". I södra änden av varje "bana" finns en måltavla. Måltavlorna byts ut vid behov. Inga yxor, spjut osv är tillåtna.

F. DAMERNAS AVTRÄDE

Ser ut som herrarnas (C), förutom att där inte finns någon ränna, utan bara bås längs västra väggen.

G. SCEN

Det här är rätt och slätt en upphöjd del av golvet, där underhållarna uppträder. Ibland hålls även tävlingar här.

H. HALVPRIVATA BÅS

Dessa består av stoppade träbänkar i rät vinkel och ett bord med en ljusstake. De är inte avskärmade med gardiner.

I. PRIVATA BÅS

Varje bås består av tre stoppade träbänkar runt ett bord, med ett pärldraperi framför. De rymmer många gäster och är idealiska för privatsamtal. Även här finns ljusstakar.

Personligheter

"SPINDELN" BRAZ

Längd: 175 cm

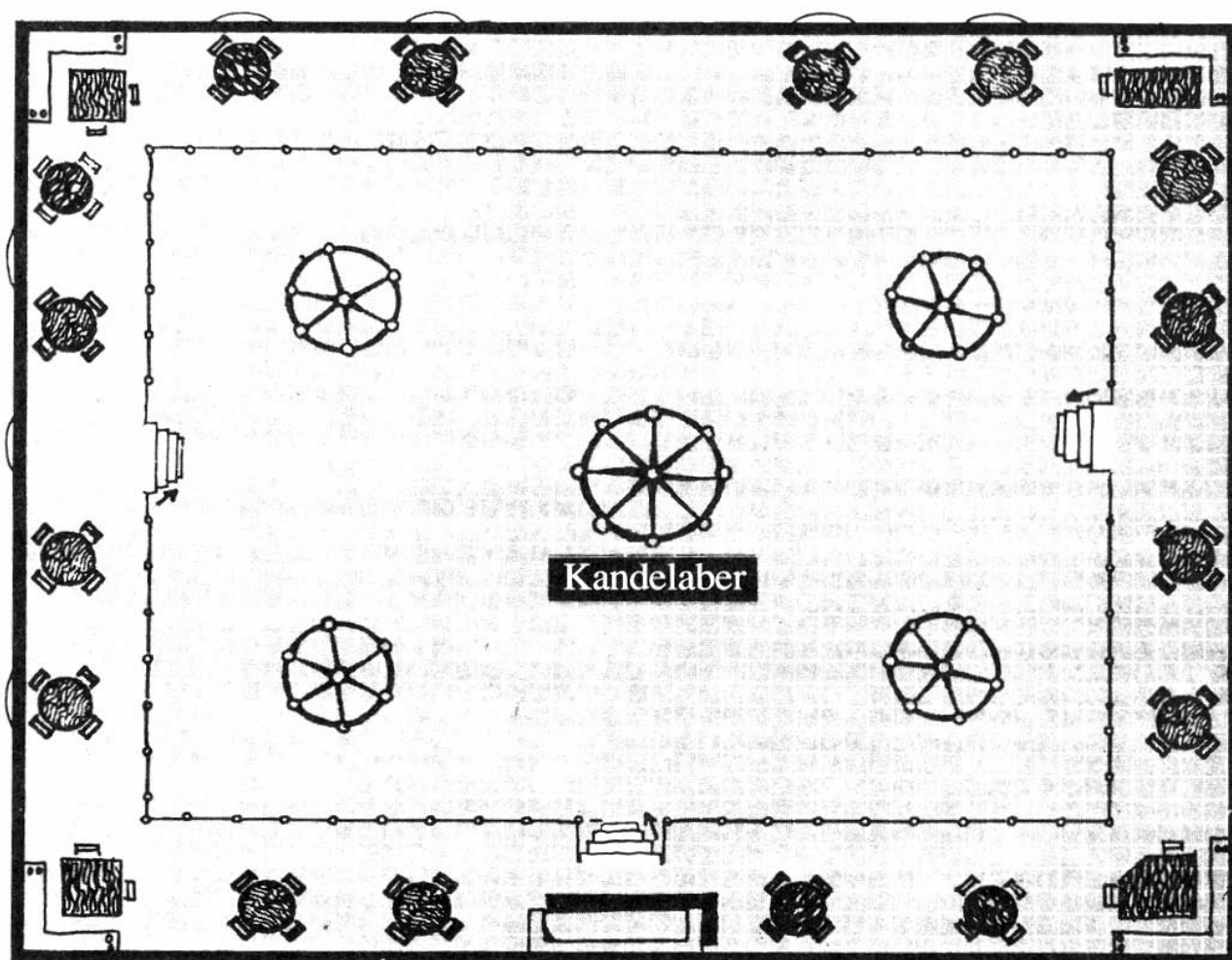
Vikt: 80 kilo

Ålder: 41 år

Stridsduglighet: Utmärkt vid dolkkastning; annars Mycket bra.

Spindeln är krogens ägare. Han har små och klara mörka ögon, lockigt svart hår som hänger ner i långa lockar, en mandarinmustasch och en invecklad spindel-tatuering på vänstra kinden. Han ser väldigt skum ut, verkar mycket snabb, listig och lycklig. Han föredrar dolkar som vapen, men bär ibland också ett kort svärd. Han brukar ha en fin handgjord läderrustning.

Spindeln förenade sig med några äventyrare som sökte efter den sägenomspunna "Diamantspindeln". Detta värdefulla konstföremål fanns i spindelguden Chags tempel och Braz var den ende överlevande i expeditionen (främst tack vare sin förmåga att gömma sig). Spindeln hävdar själv att han mötte Chag öga



Övervåning



mot öga för att få tag i föremålet. Spindelstatyetten i baren är bara en kopia, även om Spindeln hävdar att det är den riktiga (den bytte han bort för länge sedan för att kunna köpa krogen). Braz anser spindlar vara lyckobringande och att slå ihjäl en spindel i hans närvaro är definitivt ett felsteg.

Trogen sitt smeknamn (det enda namn någon har hört honom kallas), är Spindeln med på ett hörn i de flesta olagliga affärer i staden. Eftersom det gagnar en krogägare, är han mycket vänlig och finns nästan alltid i närheten. Han står aldrig vid disken, men brukar döma i tävlingar, påannonsera underhållningen och övervaka det som händer på krogen.

VISHINA

Längd: 170 cm

Vikt: 50 kg

Ålder: 23 år

Stridsduglighet: Medelmåttig.

Vishina, även känd som "Stålgazellen", är den mest populära danserskan på Diamantspindeln. Denna bedårande, solblonda skönhet med slänbärsfärgade ögon har vållat fler mäns död än pesten. Hennes stolta sätt och hennes misstro mot det manliga könet kontrasterar stort mot den otyglade sensualiteten i hennes olika dansnummer, härav dennes underliga smeknamn. Hon dansar tre gånger per kväll, två gånger i veckan. När hon dansar är krogen alltid packad ända upp till taksparrarna. Spindeln åtrår henne, men utan framgång, och hon kan linda honom runt sitt lillfinger.

Vishina är dotter till en mäktig trollkarl. Hon dansar på den här skumma krogen för att förarga honom,

men ingen annan är medveten om det.

Vishina bär två ringar. Den ena har en liten nål, doppad i en vätska som kallas "Skinsvridare", vilken orsakar våldsamma konvulsioner i ca fem minuter om den injiceras. Den andra ringen innehåller ett giftpulver som kallas "Svart Extas" och som dödar de flesta inom 30 sekunder. Hon kan använda den första ringen på någon som lekfullt antastar henne, men reserverar den andra för verkligt otrevliga typer. Hon bär också en lång kam i sitt hår och kan använda den som vapen.

MONDRIN DELAIN

Längd: 165 cm

Vikt: 68 kg

Ålder: 46 år

Stridsduglighet: Dålig

Mondrin är en kort, gråsprängd man med en kraftig och ljudlig stämma och ett tvingande sätt. Han är en bildad person och har rest mycket. Han är krogens historieberättare och älskar gamla legender och nutida sagor lika mycket och är alltid på jakt efter nytt material till sina berättelser. Han fick sysslan genom att livligt återge "Diamantspindelns ballad", och genom att utveckla Spindeln Braz berättelse och göra honom till huvudperson. Mondrin har en mycket stor repertoar, men är tvungen att uppföra "Diamantspindelns ballad" en gång i veckan. Mondrin är mycket populär. När han berättar en historia blir det tyst och allt buller tystas snabbt av några utkastare.

Mondrin är den ende som kan dricka fler "Spindelnet" än Spindeln själv. Han är en stor informationskälla när det gäller legender (inte gratis) och kan t.o.m. komponera en berättelse på fläcken för en intresserad person (inte heller det gratis).

Personal

Det finns ungefär 15 serveringsflickor, ett antal skänkmästare och utkastare, samt städpersonal. Konstruera sådan personal efter ditt eget tycke och smak. Kom dock ihåg att krogen kan vara ett tufft ställe. Gör därför bartendrarna och utkastarna rätt bra på att slåss (Ganska bra till Mycket bra).

Gäster

Det får spelledaren också avgöra, men ungefär 3-18 gäster vid lugna tidpunkter och minst 25 på kvällarna är ett rimligt antal.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

En av Chags präster lejer rollpersonerna för att stjäla diamantspindelstatyetten från krogen. Äventyrarna känner eller känner inte till sin arbetsgivares rätta natur. När statyetten visar sig vara falsk får sällskapet det hett om öronen från mer än ett håll.

ÄVENTYR 2

Rollpersonerna är närvarande när Vishinas far kommer, efter att ha beslutat sig för att släpa hem sin dotter. Spindeln utlovar en stor belöning till den som stoppar denne gamle dåre (vilken, som tidigare nämnts, är en mäktig trollkarl).

ÄVENTYR 3

Tragedin har drabbat dolkkastarlaget på Diamantspindeln. Deras bäste man har blivit överkörd av en kärra och kan inte delta längre. (Spindeln misstänker att det kanske inte var fråga om någon olycka). En stor match med ett lag från krogen Gyllene Trollet ska snart gå av stapeln, och mycket pengar står på spel. Den bäste dolkkastaren i sällskapet erbjuder en plats i laget. Om han eller hon avböjer kommer killarna från Diamantspindeln att bli mycket arga.

GRÅBARDEN

För äventyrare med blygsamma finanser är Gråbarden det perfekta logivalet. Vårdshuset ägs av Torm Hilliard och Bomer Humle. Vårdshuset kan lätt identifieras genom en utsirad skylt ovanför dess dubbla ekdörrar, föreställande en grå, spöklik figur som spelar luta.

Priserna på vårdshuset är resonabla och det finns flera sorters inkvartering. Rollpersonerna kan dela rum (inom vissa gränser) eller begära ett eget. Mer välsituerade gäster kan t o m få en lyxsvit, komplett med badrum. Rum kan fås när som helst på dagen eller natten, eftersom det alltid finns någon som tar emot. Måltiderna kan inkluderas i rumspriset eller betalas separat, efter gästens önskemål.

Maten är av den typ som brukar finnas på vårdshus: biff, ost, får, vilt, hembakat bröd etc. Öl och vin finns också. Portionerna är väl tilltagna och vällagade.

Vårdshuset har två våningar. På övervåningen finns gästrummen, och på bottenvåningen matsalen (öppen från soluppgången till ca kl 21) och en krog (öppen från kl 12 på dagen till kl 1 på natten).

Krogen är ett stamställe för många hederliga mäniskor ur den lägre medelklassen. flera utmärkta barder och trubadurer uppträder där. Krogen kan bli lite stökig ibland, men Bomer och Torm försöker hålla slöddret ute. Namnet kommer av att vårdshuset är hemsökt av en okynnig ande. Detaljer om detta spöke återfinns i avsnittet om personligheterna.

Bottenvåningen

A. LOBBYN

Gästerna skriver in sig och betalar vid disken och under den förvaras pengar i en liten trälåda. Stora belopp flyttas till en säkrare plats på kontoret. De stora

Om han eller hon tackar ja, kommer den person som fixade olyckan med kärran att försöka arrangera en liknande olycka för rollpersonen. Folk verkar ta dolkkastandet på fullaste allvar i staden.

ANDRA FÖRSLAG

Självklart kan många äventyr uppstå under en natt på Diamantspindeln. Mondrin, historieberättaren, kan vara en stor inspirationskälla för spelarna. Vishina utgör en intressant utmaning för machotyperna i sällskapet, och Spindeln själv kan ställa till mycket besvär för spelarna.

Rollpersonerna kan också ha det trevligt genom att prova på alla de spel som erbjuds, gräla lite, eller slå vad. Krogar är en bra grund för fantasyspel, och den här lär tillfredsställa många av dina behov.

ekdörrarna i den södra väggen kan låsas (3), men det görs mycket sällan.

B. KONTORET

Här diskuteras affärer och här görs räkenskaperna upp. Ett stort bord av ebenholts och flera stolar finns här. Här finns också porträtt i olja av både Torm och Bomer, ett på den östra väggen och ett på den norra.

Bakom varje porträtt finns ett kikhål ut mot krogen. Under bordet finns en lönndörr. En liten nisch under dörren innehåller ett kassaskrin med ett tungt hänglås (5). Här förvaras ställets pengar.

C. KORRIDOREN

Denna leder till trappan som går upp till övervåningen. Öppna valv leder både till krogen och till matsalen, och till en dörr som går till köket. Den är aldrig låst.

D. KÖKET

5-10 kockar, etc, arbetar här. Det finns två spisar och en bakugn vid västra väggen. Diverse hyllor, skåp, och arbetsbord för beredning av mat belamrar köket. I den södra väggen finns det två svängdörrar, som leder till matsalen. En dörr i norra väggen leder till Korridor C, och en dörr i västra väggen leder till gränden utanför. Den västra dörren är låst (2) när köket inte används.

E. MATSALEN

Matsalen har nio träbord i den öppna avdelningen och fyra privata bås (två längs norra väggen och två längs den östra). I allmänhet måste båsen bokas i förväg. De är idealiska platser för intrigmakeri, handel med förbjudna föremål, etc. Välsituerade gäster eller slut-

na sällskap använder dessa bås ofta. 6-8 servitriser arbetar i matsalen.

F. KROGENS LAGER

Öltunnor och vinfat förvaras här tillsammans med annat som behövs i skänken. Dörren har ett hänglås (2).

G. KROGEN

Krogen består av en lång disk och ett stort rum med många bord och stolar. En stor eldstad finns vid östra väggen. Tio till femton serveringsflickor arbetar här, tillsammans med två till fem skänkmästare. Ett par stöddiga karlar med knölpåkar av ek fungerar som utkastare. Bråk äger inte rum speciellt ofta, men det händer. Inga varma måltider serveras i krogen, men gästerna kan få ost, bröd och kallt kött. Det stora runda bordet med beteckningen G1 är Bomers och Torms speciella bord. Bordet som är märkt med G2 är Jason Skillos vanliga bord.

Övervåningen

Det finns två sätt att komma upp till övervåningen; inomhustrappan från korridor C eller utomhustrappan från den östra gränden utanför krogen. Dörren längst upp i grändtrappan är låst (3) efter solnedgången. Övervåningen ligger ca fem meter ovanför gatan. På den östra fasaden finns fem balkonger med förbindelser till rum 20-24. Korridorerna på övervåningen är 250 cm höga och upplysta av oljelyktor i taket.

Alla gästrum har trädörrar som öppnas inåt. Dörrarna är inte särskilt tjocka, men kan låsas (2). Basmöblemang består av en säng eller flera, en potta, ett vattenkrus och ett tvättfat, en garderob, en ljushållare eller taklykta och väggkrokar för kläder och vapen.

RUM 1-4, 7, 14, 19

Dubbelrum med två sängar. Tre eller fyra rollpersoner kan dela ett sådant.

RUM 5, 6

Fyrbäddsrums. Två garderober. Sex eller sju rollpersoner kan dela ett sådant.

RUM 8-12, 15-18

Enkelrum. De billigaste rummen, med bara en säng. Två eller tre rollpersoner kan dela ett sådant om det kniper.

RUM 20, 23, 24

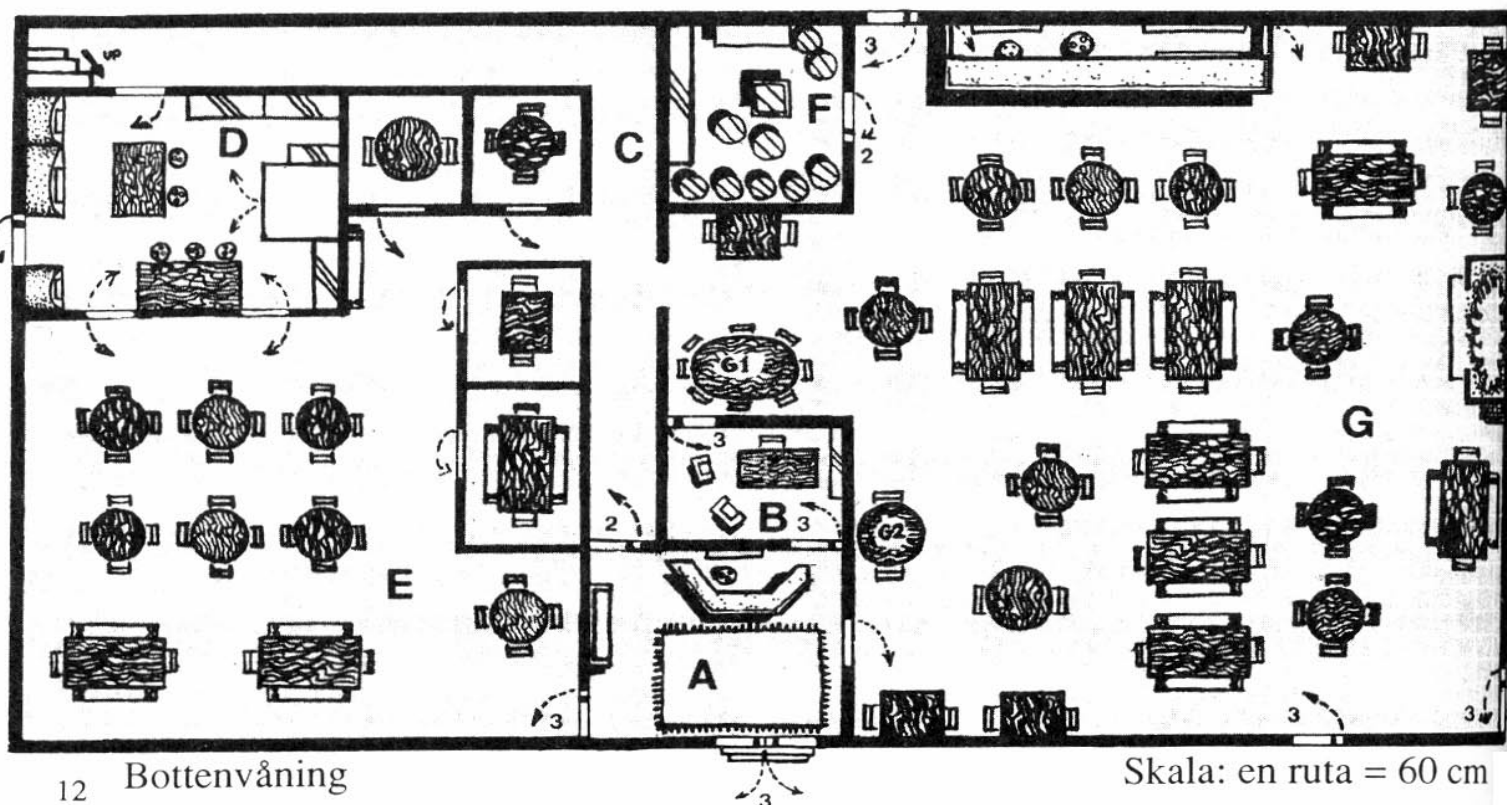
Sviter. Varje svit innehåller en stor säng, stora speglar, mattor, sammetsdraperier, utsmyckade garderober och en skrivpulp. Bakom en skärm finns ett badkar av koppar.

RUM 21, 22

Sviter. Liknande rum 20, 23 och 24 förutom att de har ett separat badrum med ett badkar (benämnda 21 A respektive 22 A). Rummen har också en dörr som förbinder dem med varandra så att de kan användas som en enda stor svit. De här är de dyraste och det ogillas om fler än tre gäster bor i dem. Dörren mellan de båda rummen kan låsas (2).

RUM 25

Bomers privata svit. Ett stort vardagsrum, som innehåller ett stenbord, flera stolar och många hyllor, som hårbärerar Bomers högt värderade samling ölsejdlar. En stor kagge med fint bergsöl står alltid i sydvästra hörnet. Vid den norra väggen finns en liten eldstad,



på vars spiselkrans det står ett ställ med långa lerpipor och en låda med piptobak.

Ovanför eldstaden hänger en mycket bucklig sköld, prydd med Bomers klansymbol. En tung, välgjord gungstol står framför eldstaden. 25 A är Bomers sovrum. Under sängen står en liten låst (4) kista där Bomer förvarar sina pengar och ägodelar. 25 B är Bomers gästrum. 25 C är en gömd hålighet där kvarlevorna efter Lytar Fanti (se Personligheter) ligger. Ingen vet om att denna hålighet existerar.

RUM 26

Torms privata svit. Ett stort L-format kombinerat vardags- och sovrum. Torms säng står längs den södra väggen. I norra halvan av rummet, längs den västra väggen, står ett rustningsställ. En sliten ringbrynja hänger här, tillsammans med en svart- och silverfärgad högtidshjälm i form av ett varghuvud.

Ett bredsvärd är också en del av denna utrustning. 26 A är Torms privata badrum. Där finns ett långt badkar av porslin. Torm gillar att ligga länge i blöt åtminstone två gånger i veckan.

RUM 13

Ett förvaringsrum där sänglinne, pottor, tvättfat, osv förvaras. Dörren är sällan låst (1).

Personligheter

TORM HILLIARD

Längd: 180 cm

Vikt: 86 kg

Ålder: 61 år

Stridsduglighet: Mycket bra.

Torm har kortklippt, rödbrunt hår, mörka ögon,

och ett helskägg som är fläckat av all den tobak han ständigt tuggar. Torm har tillbringat 25 år i diverse militära förband, och ägnar sig nu åt att leva ett fridfullt liv. Han är en måttlig drinkare, gillar inte att prata om sina dagar ute i strid, och är något av en kvinnohatare. Han träffade Bomer för sex år sedan under sin sista tid i tjänst och de två är trofasta vänner. Han är mycket snäll mot gamla soldater och anställer många av dem för att arbeta på värdshuset. Hans enda eftergift åt sin långa militära karriär är att en gång i veckan spela krigsspel med några gamla stallbröder. Spelet spelas på ett ovanligt bräde som han själv har konstruerat. Torm bär aldrig någon rustning eller något vapen.

BOMER HUMLE

Dvärg.

Längd: 132 cm

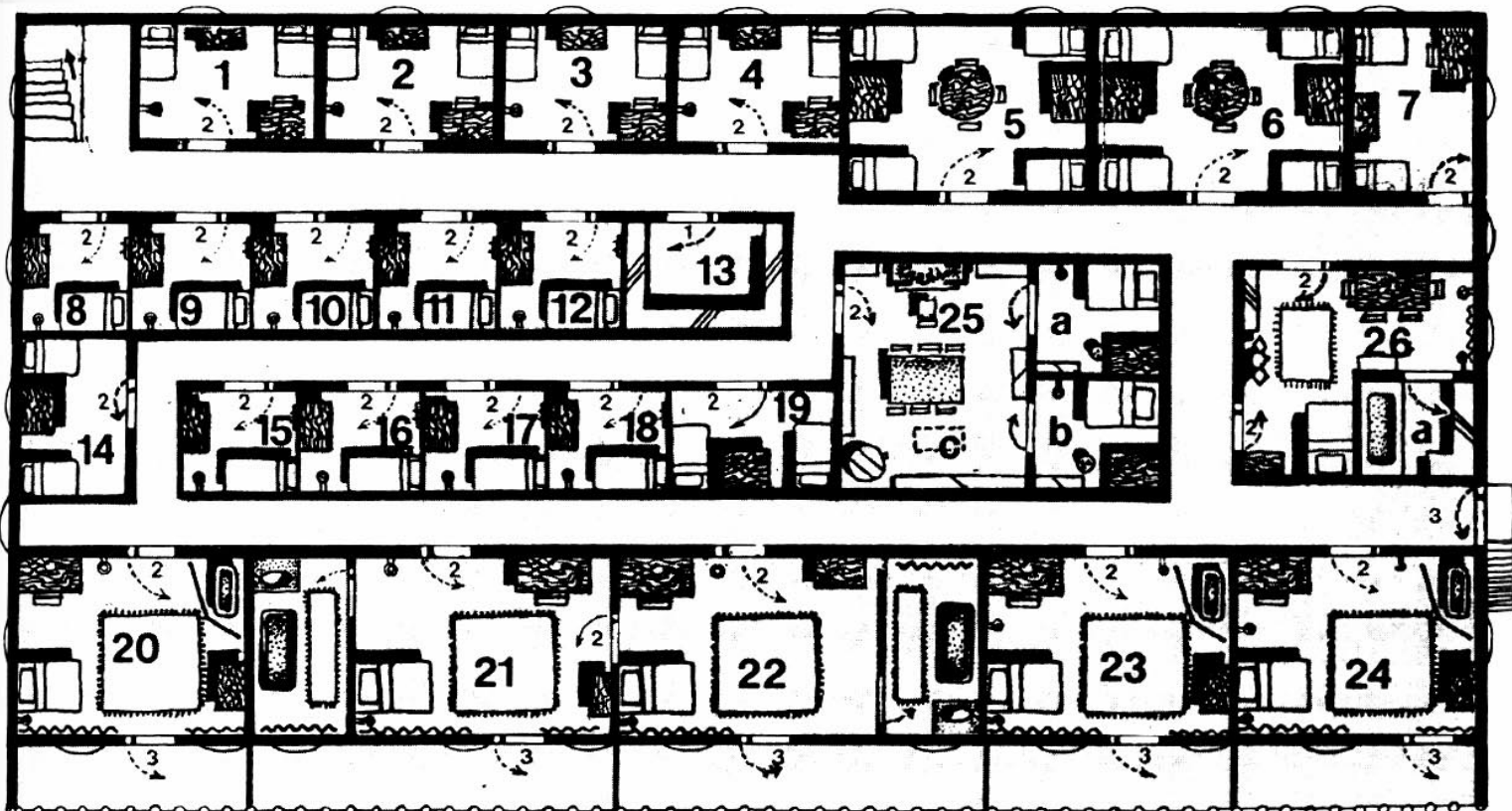
Vikt: 75 kg

Ålder: 170 år

Stridsduglighet: Utmärkt när han kastar eller svingar en yxa, annars Mycket bra.

Bomer är en robust dvärg från bergen, med långt brunt skägg, klara grå ögon och långt brunt hår som han bär utslaget. Till skillnad från Torm gillar Bomer att skryta om sina soldatdagar och hans berättelser blir alltmer utsvävande för varje gång. Han slåss med en dödlig yxa och bär då också en mithrilhjälm och en ringbrynja.

Bomer överlåter det mesta av värdshusets affärer till Torm, men sköter själv krogen. Han gillar att dricka bergsöl och har en häpnadsväckande kapacitet. Hans röst är en korsning mellan ett rytande och en åskskräll och han tycker om att upplåta sin stämma i





någon dryckesvisa. Han har ett gott öga till damer och en förmåga att få dem att skratta. I bråk kan han lätt visa att styrka inte har med storlek att göra. Han är inte känslig för skämt om kortvuxna, men skyggar inte om det går till överdrift.

LYTAR FANTI (SPÖKET)

Lytar Fanti var en bard som för 13 år sedan gjorde misstaget att ge sig in i en romans med hustrun till den ursprunglige värdshusägaren. I ett svartsjukedrama dräpte värdshusägaren Lytar. För att dölja sitt brott gömde han barden i ett hål i rum 25, i ett ned-sänkt kar. Värdshusägaren täckte över hålet med tegelsten och lade ett trägolv ovanpå. Fantis ben ligger kvar där fortfarande. Hans ande uppstod för att plåga sin mördare och drev slutligen värdshusägaren till självmord. Värdshuset såldes sedan, men Lytar fortsätter att hemsöka det. Han manifesterar sig som en grå andefigur. Ofta leder hans handlingar till komisk ödeläggelse. Kuslig lutmusik brukar alltid höras när han är närvarande. Hans hemsökelse har gjort att värdshuset har sålts flera gånger. När Bomer och Torm köpte det, anställde de snabbt flera duktiga barder och trubadurer, som på något sätt blidkade Lytars ande. Han uppstår fortfarande då och då, för det mesta när någon amatörbard slaktar en av hans älsklingsmelodier. Han framträder alltid på årsdagen för sin död.

Bomer och Torm vet inte varför spöket inte hemsöker dem så ofta längre, men de står ut med det när det händer.

Lytars grå kappa och fina luta ligger i hållrummet med hans ben. Om någon skulle upptäcka benen, skulle de kunna läggas till vila på riktigt och spöket försvinna. Spelledaren kan väcka Lytar för ett snabbt spökeri, om han vill!

JASON SKILLO

Längd: 180 cm

Vikt: 80 kg

Ålder: 36 år

Stridsduglighet: Utmärkt med kortsvärd, dolk och dirk; Mycket bra på de flesta andra vapen.

Skillo uppger sig vara innehavare av ett antikvariat, men är i själva verket en lönnmördare. Han har mörkt hår, bleka, gröna ögon och är slätrakad. Bara hans kunder känner till hans rätta yrke. Han är mycket intelligent och är en givande samtalspartner. Gråbarden är den plats han helst går till för att dricka och han sitter alltid vid det bord som är markerat med G2. Hans tjänster är dyra och han är enbart frilansare.

Andra gäster och anställda

Spelledaren kan konstruera sådana SLP som han tycker passar in här. Tänk bara på att värdshuset inte är någon sylta och anpassa personligheterna efter detta.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

Torm och Bomer har tappat tålamodet med Lytar Fantis ande eftersom det skälmaktiga spöket precis har fått greven av Umbuston och hela hans sällskap att skrikande lämna värdshuset. De letar nu efter äventyrare som kan befria dem från det jobbiga spöket. Det här äventyret kan spelas seriöst eller komiskt, då spöket genom olika trick försöker hindra sällskapet från att upptäcka var hans ben finns.

ÄVENTYR 2

Om Jason Skillo används, kan rollpersonerna bli inblandade i en dödlig komplot mot en gästande dignitet. Sällskapet kan lejas för att förhindra eller underlätta komplotten (med avsikt eller av en ren slump).

Ett alternativ till detta är att Skillo kan lejas för att döda en av rollpersonerna. Sällskapet kan också fås att tro att Skillo, i sin förklädnad som antikvariatföreståndare, har någon bok eller något viktigt papper som skulle kunna hjälpa dem. Oavsiktligt kan de råka ut för att försöka råna eller överfalla den ytterst farlige mannen.

ANDRA ÄVENTYR

Möjligheterna till rollspel här på Gråbarden är förstås oändliga. De två föreslagna är bara ett sätt att få fart på den egna fantasin. Gråbarden kan vara en utmärkt bas för äventyrare, och eftersom varje rum är beskrivet på kartan kan spelledaren både med lätthet och precision skicka tjuvar, lönnmördare och andra skurkar på spelargruppen. På liknande sätt har skurkarna i själva sällskapet fullt utrymme för sitt ondskefulla värv.

Gäster av alla upptänkliga sorter kan komma, t ex en magiker med ledtråden till något sägenomspunnet värdefullt föremål, en stor hjälte eller hjältinna kan ta in för natten, en galen alkemist, som försöker hemlighålla en ny formel, kan dyka upp, etc. Ett värdshus kan vara mer än blott en vila för natten — det kan vara inkörsporten till en mängd äventyr.

Mat

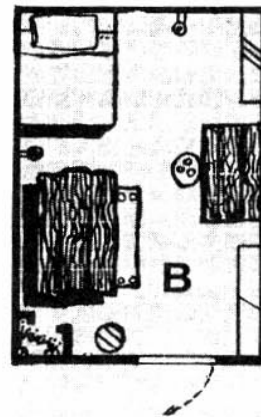
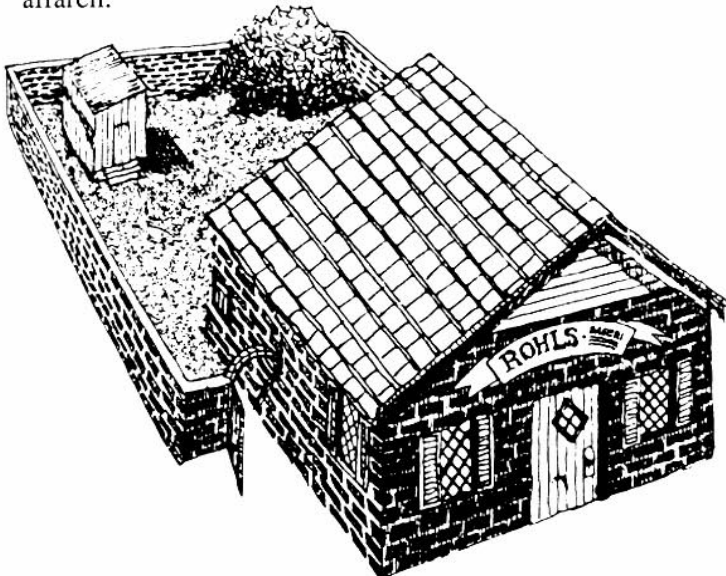
Färsk mat brukar sällan finnas till hands när den som mest behövs. Efter dagar av mumsande på reservförråd och drickande av ljummet, skämt vatten, har minnet av riktig mat bleknat. I en stad å andra sidan behöver inga andra än tiggare äta sådant skräp.

Vem kan motstå doften av nybakat bröd, speciellt när den kommer från Änkan Rohls Bageri? Det finns bara ett ställe där en rollperson kan köpa perfekta köttstycken, nämligen hos Biffmans Slakteri, som är berömt på grund av sin utmärkta service och höga kvalitet.

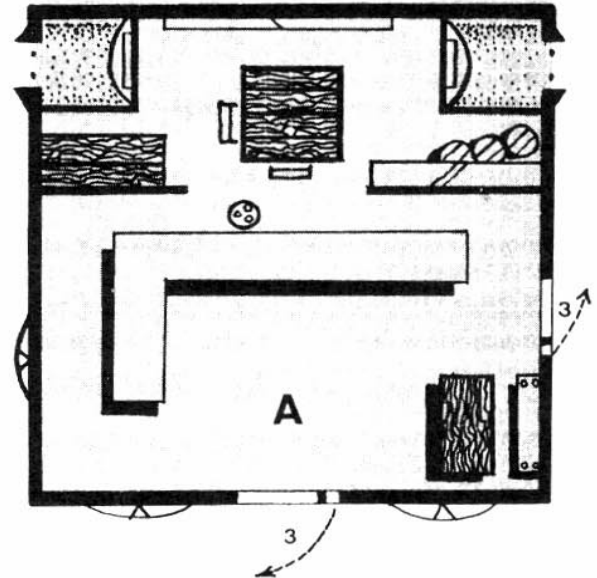
Om man vill ha ett snabbt och kryddstarkt mellanmål när man vandrar omkring i staden, kan man inte undgå att köpa något från Slimons Raguvagn. Äventyrarna lever inte endast av bröd och dessa inrättningar säljer även mycket annat...

ÄNKAN ROHLS BAGERI

Änkan Rohls specialitet är bröd och giffar av vete- och rågmjöl. Färska omgångar kommer ut ur affärens två ugnar vid soluppgången, middagstid och vid skymningen. Dofen är himmelsk och priserna är synnerligen rimliga. För en kopparslant extra kan man få smör, klöverhonung eller sylt till brödet eller giffeln. Dessa tillbehör säljs också i affären i små lerkrukor märkta med Änkan Rohls etiketter. Bageriet säljer också ett begränsat urval av pajer, frukttårter, småkakor och mjuka kakor. Till födelsedagar, bröllop, middagsbjudningar och andra speciella evenemang kan bageriet göra särskilt fina glacerade och dekorerade tårter. Dessa specialbeställningar effektueras av Gamle Sam, en underlig typ som, förutom att vara den som sköter all glacering, gör alla småsysslor i affären. Änkan har hjälp av en eller flera av sina tre döttrar. De heter Vallmo, Sesam och Söta Nell. Varken änkan eller hennes tre döttrar bor i anslutning till affären.



Skala:
rutorna är
30x30 cm



Anläggningen

Huset i vilket bageriet ligger, är en enkel byggnad av blått tegel med ett sluttande vitt tak.

Bakom affären finns ett litet träskjul där Gamle Sam vistas. En utsmyckad skylt hänger ovanför dörren till affären.

A. AFFÄREN

Affärens interiör är mycket pryddig, ren och trevlig. De tre fönstren gör den ljus och luftig. Rummets mitt domineras av en L-formad disk, bakom vilken Änkan och hennes döttrar brukar stå och sälja sina varor. I affärens innersta del, på båda sidor om arbetsborden, står två stora tegelugnar. Här förbereds och gräddas bröd, giffar och andra godsaker. Ugnarna eldas med ved som hämtas utanför affären.

Mellan ugnarna finns bord och stolar samt hyllor där alla nödvändiga bakingredienser förvaras såsom mjöl, socker, salt, jäst, mjölk osv.

I sydöstra hörnet står ett bord och en bänk där kunderna kan sitta och mumsa i sig sina inköp om de vill. Bageriet brukar vara ganska fullpackat, särskilt när en ny laddning bröd lämnar ugnen (detta händer vid exakt samma tider varje dag).

Bakom affären ligger en stor vedtrave.

B. GAMLE SAMS SKJUL

Detta skjul brukade tidigare användas som förvaringsplats, men bebos nu av Gamle Sam. Det finns bara en dörr och inga fönster (Sam gör det mesta av sitt arbete i lampljus).

Hyllorna på östra väggen innehåller alla Sams verktyg och diverse färgtillsatser, socker, m.m. Det finns ett stort bord och en bänk och där brukar Sam sitta och arbeta. Vid ett mindre bord brukar han äta. Sams säng står i nordvästra hörnet. I det sydvästra står en liten eldstad som används både för matlagning och som värmekälla.

Personligheter

ÄNKAN ROHL

Längd: 168 cm

Vikt: 77 kg

Ålder: 55 år

Stridsduglighet: Dålig

Vivina Rohl kallas aldrig något annat än "Änkan", eftersom hon har överlevt hela tre män hittills (de dog alla lyckliga av fetma). Hon är en knubbig, gladlynt kvinna med brunt hår och glada, gröna ögon.

Hon är mycket duktig på att laga mat, liksom på att göra konfekt, och det är inte få av stadens gamla

ungkarlar och änklingar som vill gifta sig med henne. Änkan är flirtig av sig (speciellt mot äldre män), men hon sköter sina affärer mycket skickligt. Hon saknar alla sina tre män, och kommer förmodligen att gifta om sig. Hon är alltid på jakt efter karlar till sina tre döttrar eftersom hon tror starkt på äktenskapet.

SESAM

Längd: 170 cm

Vikt: 68 kg

Ålder: 30 år

Stridsduglighet: Dålig

Sesam är Änkans äldsta dotter. Liksom modern är hon knubbig, brunhårig och grönögd. Sesams far var Änkans förste man, men Sesam har samma efternamn som mamman, det har alla döttrarna; detta efternamn kommer ifrån Änkans senaste make, Druton Rohl.

Sesam har samma sinne för affärer som modern, men gillar inte Änkans försök att para ihop henne med män. Olycklig kärlek har fått henne att nästan hata alla män.

VALLMO

Längd: 177 cm

Vikt: 72 kg

Ålder: 24 år

Stridsduglighet: Dålig

Vallmo är resultatet av Änkans andra äktenskap och liknar sin mor mycket. Vallmo är virrig men mycket älskvärd. Hon älskar män, men är alldeles för romantisk för att slå sig till ro med en man. Hon vill leka med dem alla.

SÖTA NELL

Längd: 155 cm

Vikt: 52 kg

Ålder: 19 år

Stridsduglighet: Dålig

Söta Nell är dotter till Änkans siste make och till skillnad från sina systrar är hon liten och nätt. Änkan oroar sig ibland för detta (hon tror att fetma är bra för kroppen) men Söta Nell äter precis lika mycket som sina systrar och Änkan hoppas att hon snart växer till sig. Söta Nell är mycket populär hos stadens unga män, men är en drömmare och en tvättakta romantiker och vill inte ha någon annan än den stiligaste av prinsar. En ung stadsvakt friar ständigt till henne (och har gått ner 15 kg på grund av detta), men trots att hon gillar honom väntar hon fortfarande på sin riddare i skinande rustning.

GAMLE SAM

Längd: 175 cm

Vikt: 64 kg

Ålder: 52 år

Stridsduglighet: Dålig.

Magisk förmåga: Medelmåttig: M4, M8; eller Utmärkt: M1-M8.



Sam ser ut som om han vore 80 år. Han har snö vitt hår, vitt skägg, är mager och verkar senil. Han utför diverse småsysslor i affären, som att elda i ugnarna och städa, men hans huvudsakliga syssla är att glacera kakor, något han verkligen är skicklig på.

Sam var en gång Samar, De Nio Eldarnas Mästare, en ondskefull trollkarl med en förbluffande magisk förmåga. Tio rivaliserande trollkarlar attackerade honom och detta förstörde hans minne och fick honom att åldras nästan trettio år. Han undkom fullständig tillintetgörande genom en desperat teleportationsbesvärjelse och hittades av Druton Rohl när han en tid senare vandrade omkring i staden. Familjen Rohl tog sig an honom av medlidande, men upptäckte till sin glädje att han hade talang för att glacera kakor (resultatet av flera års filande på komplicerade trollformler). Sams trevliga sätt har gjort honom till en mycket omtyckt familjemedlem och de har ingen aning om hans före detta identitet. Den dubbla förteckningen över Sams magiska förmåga refererar till det helt oavsiktliga utnyttjandet av hans före detta krafter (Medelmåttig) och till de krafter han skulle ha om han fick tillbaka sitt minne.

Sam är inte medveten om att han är en magiker, så när han ibland lyckas tända eld utan flinta och stål, levitera kakor upp på hyllor, eller komma till sin älsklingskrog utan att faktiskt gå dit, tror han bara att han är glömsk av sig och inte kommer ihåg vad han gjort. Sam har även en del underliga drömmar ibland och då och då dyker någon konstig besökare in i hans skjul, vilket han tolkar som alkoholframkallade illusioner. Han gillar vin, men är ingen suput. Sam är lite tystlåten och är mycket lojal mot Änkan och hennes döttrar och tycker mycket om dem alla.

BIFFMANS SLAKTERI

Klesom Biffman är en man som vet allt om kött. Det är logiskt att just han äger en av stadens mest välkända slakterier. Priserna hos Biffmans Slakteri är rätt höga, men det finns alltid något billigt att köpa för den som har ont om pengar. Biffman har specialiserat sig på färskva kycklingar och ankor, men säljer också biff-, fläsk-, lamm- och kalvkött liksom diverse kött från vilda djur som tex rådjur, vildsvin, älg, björn, bergsfår, kanin, ekorre, pungråtta, vildgås osv.

Ibland erbjuder han också mer "exotiskt" kött, som sjöormsfiléer, drakrevben (ytterst ovanligt), ormstek, lejonstek, ben från jättemyror, hornuggleinälvor, marinerade isbjörnsnosar, aphjärna, och vad än spelledaren kan hitta på. Mycket av detta köps från äventyrare, men det måste då vara färskvaror.

Biffman tar hand om alla överblivna rester i slutet av varje dag och hans bror Dimsom mal sönder dem till en mycket säsongsbetonad korv. Han säljer korven billigt till fattiga och tar illa upp om någon gör någon elak kommentar om ingredienserna i korven.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

Söta Nell blir förtjust i en manlig medlem av sällskapet och inleder en kort romans med honom. Tyvärr gillar inte den stadsvakt som uppvaktar henne detta. Han kan utmana äventyraren på duell eller sätta dit honom för något brott.

ÄVENTYR 2

En kaka som Sam har gjort står på disken i väntan på leverans. En av äventyrarna tittar på den utan att veta att Sam oavsiktligt har garnerat den med några hemska runor. Dessa ger upphov till någon underlig effekt som kan få rollpersonen besatt av något övernaturligt väsen, orsaka en förtrollning, lägga en förbannelse på betraktaren, öppna en port till ett annat universum, eller någon annan magisk överraskning som spelledaren vill komma med.

ÄVENTYR 3

Medan äventyrarna befinner sig i bageriet anfalls Sam av en lönnmördare. Han lyckas undvika attacken men får ett otäckt slag i huvudet. Äventyrarna bör förstås bistå honom när de hör hans rop på hjälp (men om de inte gör det kan Änkan slå lönnmördaren i huvudet med en stekpanna). Tack vare slaget i huvudet får Sam tillbaka sitt minne och blir åter Samar, De Nio Eldarnas Mästare. Lönnmördaren var ditskickad av trollkarlarna som en gång anföll honom. De har just upptäckt vart han har tagit vägen. Samar kan leja äventyrarna som livvakter, för att attackera hans fiender, eller för något annat.

Biffmans Slakteri är ett familjeföretag och inkluderar Klesoms bröder Kodsom, Slysom och Dimsom, hans fru Idane, hans son Ribbi och diverse kusiner, brorsöner m fl. Alla bröderna Biffman är mästerslaktare, men ingen av de andra är lika förfaren med kniv eller lika smart som Klesom. Förutom sitt goda rykte beträffande kvalitetskött är Biffmans också känt för en delikat marinad som kallas Idanes Läckerbit. Denna marinad är väldigt bra när det gäller att sätta smak och färg på vilket kött som helst. De fattiga köper den för att göra segt och billigt kött mjukare, och de rika köper den för dess smak. Receptet är en välbevakad hemlighet i Idanes familj (inte ens Klesom känner till hemligheten, men det är en av anledningarna till att han gifte sig med henne).

Anläggningen

Slakteriet består av sex olika avdelningar som ligger på samma plats. En skylt på vilken det står Biffmans

Slakteri sitter på en pinne där affärsområdet börjar.
Ingen i släkten Biffman bor här.

A. AFFÄREN

Detta är i själva verket ett segeldukstält. Under baldakinen står en lång disk där färskt kött är utlagt. Bakom disken står ställ där djurkroppar hänger. Affären bemannas oftast av Klesom, Idane, Ribbi och de släktingar som arbetar här. En liten grill är alltid igång i tältets nordöstra hörn. På den lagas diverse kött på grillpinnar för smakprov eller en snabblunch. Doften är ljuvlig! Krukor med Idanes Läckerbit finns att få i olika storlekar (från en kvarts liter upp till fyra liter). De pengar som samlas in läggs i de kärl som står på diskens norra del.

B. FÖRVARINGSSKJULET

Djurkroppar och verktyg förvaras i denna stenbyggnad. Stenarna håller köttet svalt. Dubbeldörren är oftast låst med hänglås 4.

Dimsom håller förvaringsskjulet rent och fritt från allt skräp.

C. RÖKERIET

Detta är ett litet hus av furu med en skorsten. Här röks köttet. Huset har en dörr med ett enkelt lås 2.

D. KYCKLING- OCH HÖNSBURAR

Här förvaras fjäderfäna. Kunden väljer ut en fågel som sedan nackas, plockas och styckas.

E. STÄLL

Detta är ett långt ställ av trä. Vilda djur hängs upp här för att bli möra. Kropparna hängs in i förvaringsskju-
let (B) på natten.

F. SLAKTOMRÅDET

Detta är helt enkelt en öppen yta där bröderna Biffman slaktar och bereder sitt förråd av djur. Området innehåller fyra slaktkubbar, en för varje bror.

Personligheter

KLESOM BIFFMAN

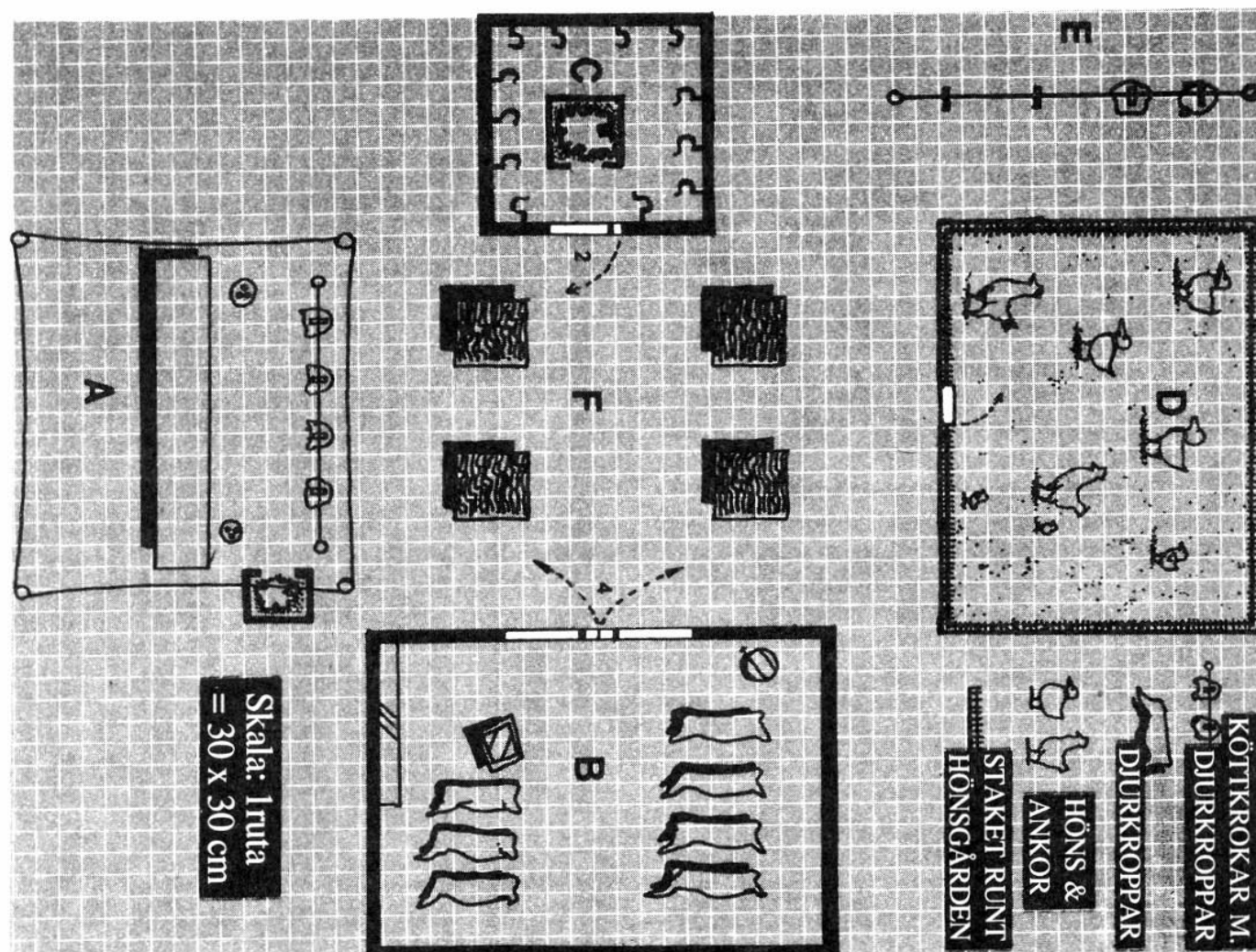
Längd: 184 cm

Vikt: 82 kg

Ålder: 38 år

Stridsduglighet: Bra med köttysa eller slaktkniv; annars Medelmåttig.

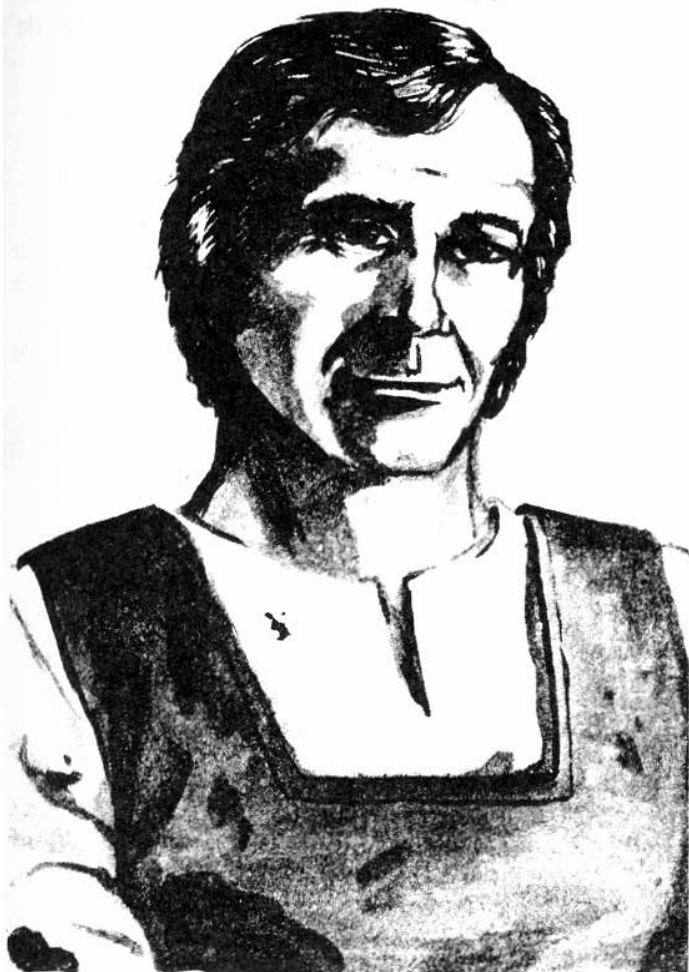
Klesom är en mager, lycklig man som är mycket nöjd med sin lott i livet. Han är lång, har mörkt hår och mörka ögon och är riktigt stilig. Han har ett



skarpt intellekt trots att han är analfabet.

I alla avseenden har Klesom kommit sig upp på egen hand. På grund av sitt blygsamma ursprung är han alltid mycket snäll mot de fattiga. Klesom är en veritabel trollkarl med köttysa och slaktkniv. Om han blir uppretad kan han kasta bådadera lika bra som en krigare kan använda ett bra svärd. Lyckligtvis är det nästan omöjligt att reta upp Klesom eftersom han älskar skämt, sin familj, sitt yrke och livet i största allmänhet (varför skulle han förstöra det genom att bli arg?).

Det enda Klesom hatar är fisk! Hans motto är: "Ät inte något som inte krälar, går eller flyger!"



IDANE BIFFMAN

Längd: 150 cm

Vikt: 77 kg

Ålder: 33 år

Stridsduglighet: Dålig.

Klesom är mager och lång, medan Idane är kort och tjock. Hon har flammande rött hår och gröna ögon. Även om hon inte är riktigt lika varmhjärtad som sin make, är hon ändå mycket godmodig (även om hon har ett väldigt temperament). Idane och Klesom går ofta ut och dansar på ett värdshus och de är en otrolig syn på dansgolvet, ungefär som om Helan och Halvan skulle dansa med varandra. Idanes hemliga ambition är att hennes man någon gång ska bli slaktare hos någon förmän familj.

RIBBI BIFFMAN

Längd: 165 cm

Vikt: 57 kg

Ålder: 16 år

Stridsduglighet: Dålig

Ribbi har sin fars ögon, sin mors hår och fruktansvärt många fräknar. Ribbi är den förste i släkten Biffman som föraktar slaktaryrket. Han avskyr att arbeta i affären (men gör det ändå eftersom han tycker mycket om sin far). Hans bestående dröm är att bli vinhandlare och vegetarian.

SLYSOM BIFFMAN

Längd: 180 cm

Vikt: 86 kg

Ålder: 31 år

Stridsduglighet: Ganska bra med köttysa och slaktkniv; annars Dålig.

Slysom är mycket lik sin bror Klesom, men är lite kortare och lite tyngre. Han är en övertygad ungkarl och en medelmåttig tärningsspelare som tillbringar största delen av sin tid i en spelhall. Han slår vad om nästan allt med vem som helst, men bortsett från tärningsspel är han inte särskilt lyckosam. Liksom alla bröderna Biffman håller han ihop med sin familj i vått och torrt.

KODSOM BIFFMAN

Längd: 182 cm

Vikt: 88,5 kg

Ålder: 35 år

Stridsduglighet: Ganska bra med köttysa och slaktkniv; annars Medelmåttig.

Kodsom har samma mörka ögon och hår som sina bröder, men till skillnad från dem är han inte alls godmodig. Han är i själva verket rätt asocial. Detta kan tillskrivas hans fru, Ardena, som gjort honom till en riktig toffelhjärte. Han klagar alltid på henne, men vågar aldrig göra något åt det.

DIMSOM BIFFMAN

Längd: 160 cm

Vikt: 107 kg

Ålder: 33 år

Stridsduglighet: Medelmåttig med köttysa och slaktkniv; annars Dålig.

Dimsom är minstingen bland bröderna Biffman och liknar inte de andra speciellt mycket. Han är kortvuxen, fet och har sandfärgat hår. Dimsom blev sparkad i huvudet av en oxe när han var tio år och har aldrig återhämtat sig från olyckan. Han är väldigt långsam både psykiskt och fysiskt, men kompenserar detta genom att vara enormt stark. Barnen i staden brukar ofta reta honom för hans tröghet, men han bryr sig inte om det. Han håller ihop med sina bröder i strid, trots att han inte gillar att slåss.

När han drivs till detta, visar Dimsom en helt otrolig styrka — tillräckligt, sägs det, för att lyfta en

häst och ryttare från marken. Det är klokt av rollpersonerna att lämna honom i fred.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

Familjen Biffman är oroliga! En adelsman har beställt ett stort antal marinerade isbjörnsnosar som ska serveras vid en flott bankett. Detta skulle kunna göra att deras lycka blir gjord, men slakteriet har nästan inget kvar av denna delikatess. De har dock lite tid på sig innan banketten går av stapeln. När de ser att några äventyrare tar smakbitar av deras kött, bestämmer sig familjen Biffman för att ge dem ett jakterbjudande för

att fylla på sitt förråd. Om äventyrarna accepterar, får de ge sig iväg till den kalla norden för att jaga den sluga isbjörnen och ta med sig så många nosar som möjligt tillbaka. (Tänk på att du inte behöver använda just isbjörnsnosar om du hellre vill ha ett jaktäventyr i en annan trakt. Drakrevben skulle kanske vara en intressant utmaning.)

ÄVENTYR 2

Katastrof! Någon har stulit det enda nedskrivna exemplaret av Idanes marinaderecept. Enligt ryktena ska det säljas till en eländig restaurang någonstans i Tjuvkvarteren. Familjen Biffman lejer äventyrarna för att leta reda på stället och ta tillbaka receptet. Om de lyckas får de gratis kött för resten av livet.

SLIMONS RAGUVAGN

Äventyrare på jakt efter ett snabbt mål mat medan de vandrar runt i staden kan alltid få ett rejält mål till lågt pris genom att gå till Slimon Roods kringströvande inrättning.

Slimons Raguvagn är en färgrikt utsmyckad vagn (ungefär 120 cm lång och 50 cm bred) som på toppen har ett stort parasoll dekorerat med fiskar, skepp och sjömonster. Slimon drar runt vagnen i staden och har sällskap av sitt husdjur, Skobbo, en spindelapa, medan han med hög och djup röst skriker ut: "RAGU! Fyller era magar och håller er varma!" Ragu är en tjock stuvningsliknande rätt som består av köttbitar, fisk, en massa lök och många kryddor. (Slimons ingredienser varierar med hans humör). På vagnen står alltid tre stora ragugrytor av järn och ragun hålls varm och rykande av kol som placeras i inbyggda eldboxar i botten av varje gryta. Slimons ragu finns i tre olika smaker: Mild, Medium och Stark. För en rimlig summa får kunden en stöddig portion av den ragusort han eller hon vill ha, serverat på en tjock skiva skorpliknande bröd. Brödet förvaras i en trälåda som hänger på sidan av vagnen och skärs upp i takt med åtgången.

Slimon har tre olika drycker som man kan svälja ned ragun med: ingefärsdricka, rödvin och hans berömda hemgjorda sprit.

En mugg med Slimons sprit är nästan lika starkt som ett krus rom och är mycket populärt hos de av hans kunder som dricker mycket. Varje dryck förvaras i ett stort krus som står på ett ställ under vagnen. Bleckmuggar hänger på krokar vid vagnens kant. Muggarna måste lämnas tillbaka till Slimon efter att de har använts. Därefter diskas de i ett ämbar vatten som också står på stället.

Skobbo hjälper sin husse genom att leka pajas inför folksamlingarna, ta emot pengar och hålla muggarna när Slimon fyller dem från de stora krusen. Både Slimon och Skobbo är väldigt omtäckta av stadsborna, särskilt av barnen som nästan alltid brukar föl-

ja efter vagnen. De härmar Slimons skrik och skrattar åt Skobbos upptåg. Slimon har alltid godis i sin ficka som han delar ut till dessa barn.

Slimons verksamhet består enbart av vagnen. De pengar som samlas in läggs i ett stort penningbälte med många fickor som Slimon har runt midjan. Därifrån tar han också växelpengar. Vagnen är tung och det krävs en hel del styrka för att dra den.

Personligheter

SLIMON ROOD

Längd: 185 cm

Vikt: 113,5 kg

Ålder: 47 år

Stridsduglighet: Mycket bra med huggare, Bra med dolk (både på att kasta och svinga den); annars Medelmåttig.

Slimon Rood är en storvuxen man med mörk röst, en elegant vaxad mustasch och mörka ögon. Han klär sig i bländande, brokiga kläder, en bredbrättad hatt med mångfärgade fjädrar och knähöga stövlar. Han bär alltid en huggare och har två kastknivar instuckna i stövlarna. Slimon är en före detta pirat som tidigare var med i besättningen på galären *Huggormen*, under befäl av den ökände sjörövaren Ozman Jakaz. Det var under dessa piratdagar som han lärde sig att laga ragu, en omtyckt piraträtt. Slimon drog sig tillbaka från piratlivet för ungefär fem år sedan, med ett behagligt stort byte. Han fick sin "pension" genom att övertala sina skeppskamrater att landsätta Ozman Jakaz och de få som var lojala mot honom på en obebodd ö. Sedan delades Ozmans rikedomar upp mellan besättningsmedlemmarna och Slimon lämnade därefter *Huggormen* vid första bästa tillfälle, fast besluten att lämna piratlivet bakom sig. Han startade sin affärsverksamhet bara för att det verkade kul och har ingen önskan att någonsin ge sig ut på sjön igen. (SL: Om Slimon

bor i en hamnstad, tillbringar han nog ändå en stor del av sin tid vid havet).

En av Slimons före detta skeppskamrater är en framstående medlem av Tjuvskrået och de två brukar ofta träffas över en öl för att tala om gamla minnen. Tack vare detta känner Slimon till en hel del om olagliga aktiviteter i staden, men tar aldrig någon del i dem själv. Han kan vara en bra informationskälla men måste ha ett bra motiv för att avslöja något. Slimon är mycket nöjd med sitt liv och undviker bråk. Han är dock en man som är mycket stark i strid och har stor erfarenhet av strider med dödlig utgång.



SKOBBO

Spindelapa

Skobbo är Slimons husdjur och ständige följeslagare. Han brukar sitta på Slimons axlar. En attack mot Slimon leder till att Skobbo anfaller den attackerande med all den styrka som hans lilla kropp kan uppstå genom att klösa och bita våldsamt. På samma sätt märker den som försöker skada Skobbo att han snabbt blir genomborrad av Slimons stål.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

Medan Slimon går omkring och bjuder ut sina varor i staden får han syn på en av de män som han fick ilandsätta på den öde ön för fem år sedan. Slimon är säker på att även Ozman Jakaz lever och fruktar för sitt liv. Därför lejer han äventyrarna som livvakter (kanske övertalar han dem genom att erbjuda dem en karta över ett ställe där en skatt är nedgrävd). Detta leder till att äventyrarna hamnar i strid med Ozman Jakaz och kanske en hel piratbesättning.

En utveckling av detta scenario kan vara att Slimon tillfångatas trots äventyrarnas vaktande och förs ombord på ett piratskepp som ligger förtöjt i hamnen. Skobbo kan leda äventyrarna till skeppet för att rädda Slimon, eller äventyrarna kan t o m bli tvungna att fixa fram ett eget skepp för att förfölja piraterna. (Om Slimon har en skattkarta kan den användas som ett äventyr i sig).

ÄVENTYR 2

En rivaliserande försäljare, eller ägaren till ett matställe i staden, lejer äventyrarna för att röja undan Slimon. Detta kan göras genom att förstöra hans vagn, förgifta hans mat, avslöja hans tidigare yrke för ämbetsmän i staden, etc.

Kom bara ihåg att Slimon är en hårding och att han har en vän i Tjuvskrået. Denne kan värvas för att göra livet surt för de besvärliga äventyrarna. Om Slimon dödas, kan hans vän kanske t o m hämnas.

ÄVENTYR 3

Slimon får höra att en högt uppsatt förnäm man i hemlighet har en smuggelorganisation i staden. Denne förnämne man har på något sätt retat upp Slimon och den f d piraten värvar äventyrarna för att hjälpa honom med att förstöra smuggelaffärerna och den förnämnes rykte.

Ett alternativ till detta kan vara att Slimons pengar har tagit slut och att han kan bestämma sig för att slå till mot smuggelorganisationen för förtjänstens skull.

Du kan låta den förnämne mannen döda Skobbo om du vill ha lite patos. På så sätt ger du Slimon ett starkt hämndmotiv.

Övrigt

Eftersom Slimons vagn kan påträffas lite varstans i staden, kan spelledaren lätt använda den för att skapa hur många äventyr som helst eller helt enkelt för att sprida information. Slimon bör väcka intresse hos äventyrarna eftersom han är en mycket färgstark karaktär med ett obestriddligen ovanligt yrke.

Tjänster

Korbos Transport kan transportera en eller många runt i staden. Blomvits Badhus erbjuder avslappning (något som sällan finns i äventyrstider). Hegbor Helaren kan ge medicinska råd till de som behöver och Alhandra tar hand om dem som inte längre behöver sådana råd. Thelesha Månsyn kan ge rollpersonerna något mycket personligt och användbart: en titt in i framtiden.

Och medan en rollperson lutar sig tillbaka en stund och tänker på gamla minnen, kanske han inser att det är en sak som fattas: äventyr.

BLOMVITS BADHUS

Äventyr kan bli smutsiga historier och när man vill tvätta bort avlagringarna finns det ingen bättre inrättning än Blomvits badhus.

Den vitmenade stuckaturbyggnad i två våningar som innehåller Blomvits Badhus ligger i ett mycket lugnt område i stadens utkant. Framsidan av huset är täckt av en färgsprakande väggmålning som föreställer folk som roar sig vid en underbar, trädkantad sjö, medan dansare och musikanter underhåller dem (en något överdriven reklam för badhuset). Ovanför ingången till inrättningen står dess namn, målat i samma färgrika stil som väggmålningen. Badhuset sköts av Nio Blomvit och hans syster Ki. Båda är eleganta, lågmälda människor, och deras inrättning avspeglar detta lugna temperament. Huset har en tyst, kontemplativ atmosfär, i vilken man kan rena sin kropp och verkligen slappna av. Bråkiga gäster är inte välkomna.

Blomvits Badhus har både privata och allmänna bad. För en grundavgift (som är skälig, men kanske något högre än man väntar sig) får gästerna en hytt till sina tillhörigheter, te (serveras i rum B) och fullständig tillgång till de allmänna baden. Skäliga tilläggsavgifter utgår vid massage eller om man vill ha ett privat bad. Om en gäst vill ha en extra hytt för sina saker utgår också en liten extra avgift.

Extremt smutsiga och ohyresangripna gäster uppmanas starkt att betala för ett privat bad innan de begagnar de allmänna. Om de vägrar, kan de nekas inträde.

Män och kvinnor kan bada tillsammans i det allmänna badet, men bråkigt eller ohyfsat uppträdande av något slag tolereras inte och de som bryter mot detta ombeds avlägsna sig omedelbart. (SL: om gemensamma bad inte är troliga eller önskvärda i ditt spel låt då endast ett kön bada i Badhuset, eller ha olika badtider för män och kvinnor).

Blomvits Badhus är öppet från tidigt på morgonen till ca kl 22. Det är möjligt att hyra hela badhuset för privat bruk, men avgiften för detta är mycket hög

(vanligen brukar bara förnåma gäster ha råd med detta, och Blomvits Badhus har bara ett fåtal sådana gäster).

Byggnaden

Tvåvåningsbyggnaden är av tegel, som har vitmenats och klätts med stuckatur. Huvudingången är i den södra väggen och kan både bommas till från insidan och låsas (4). Det finns en hemlig ingång från kloaksystemet under byggnaden. På taket, i angränsning till bostadsrummen, finns en utomhusträdgård. Alla allmänna utrymmen i huset har vackra, rofyllda väggmålningar. Detta är till för att gästerna ska få den rätta känslan av avslappning. Välvårdade krukväxter och små träd är också en del av interiören.

A. ENTRÉN

Bakom den låga disken i entren brukar antingen Nio eller Ki stå och hälsa gästerna välkomna och tala om vad de kan erbjuda. Ingen av dem brukar vara särskilt framfusig och de blir båda föraktfullt reserverade om deras inrättning av misstag tas för en bordell (som en del främlingar tror ibland). Grundavgiften måste betalas i förskott och endast regelbundet återkommande gäster får kredit. Södra halvan av disken har en svängdörr, genom vilken man kan komma in bakom den. Stora föremål som tillhör gästerna (sköldar, hillebarder, bågar etc) förvaras bakom disken, i en garderob vid den östra väggen. Bakom den norra änden av disken finns en dörr som leder till spiraltrappan upp till övervåningen. Den dörren är låst (2) nattetid. Gästerna har inte tillträde till detta område, och får heller inte gå upp till övervåningen.

B. TESALONGEN

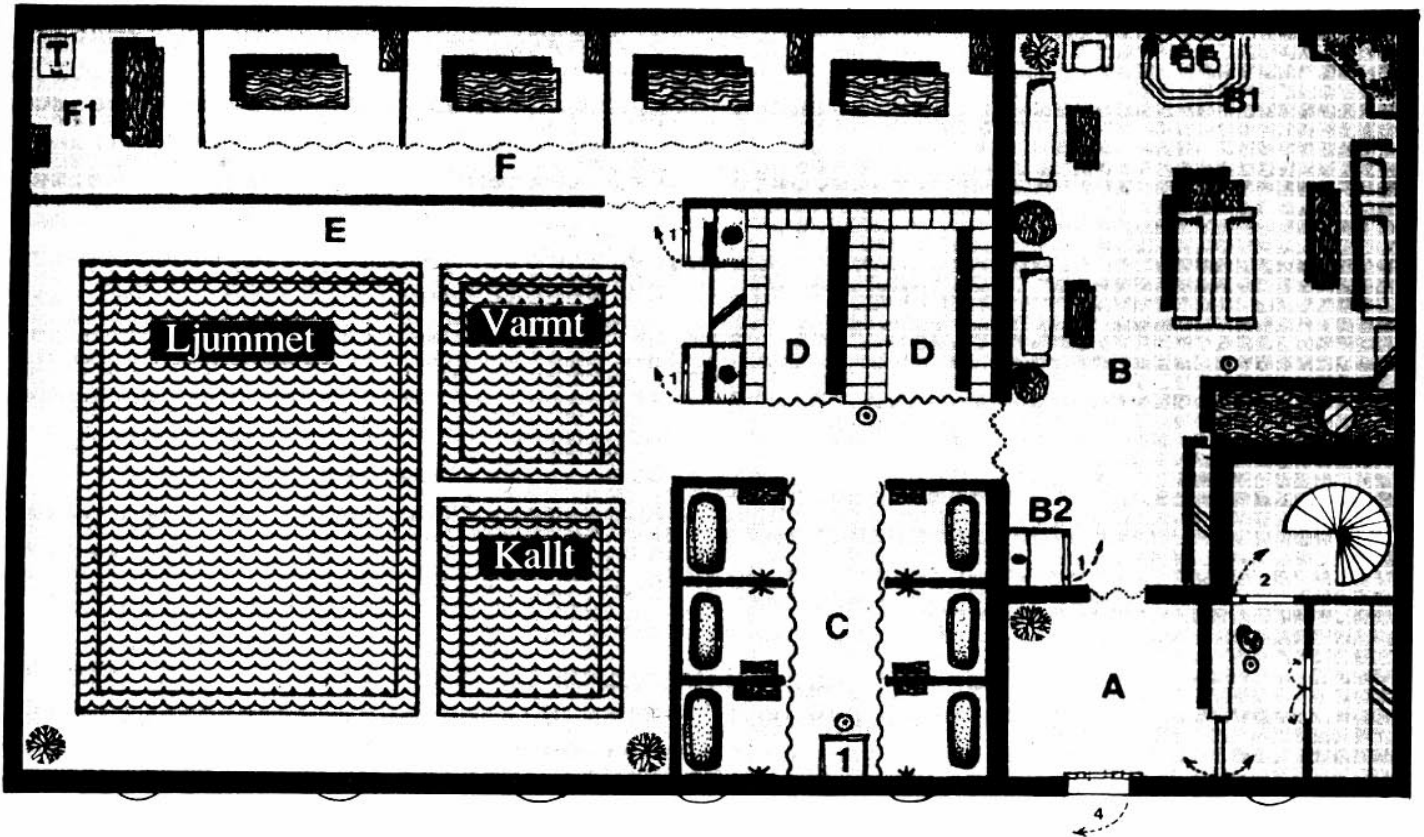
Alla gäster visas in i det här rummet innan de går till själva badavdelningen, eftersom Nio och Ki anser att åtminstone en kopp te behövs för att man ska slappna av tillräckligt inför en riktig blötläggning. En del tror att teet är speciellt blandat för att vara sövande (personalen varken förnekar eller bekräftar detta), och att en kopp påtvingas varje gäst. De som vägrar dricka te får sin avgift vänligt men bestämt återbetalad, och visas ut med uppmaningen att återvända när de är på ett humör som passar bättre för bad (som är långt ifrån att vårdslöst kasta sin kropp i en bergsflod!).

De gäster som dricker sitt te och tillbringar en stund i tesalongen brukar känna sig fridfulla. Detta beror dock inte på teet, utan på den lugna musik som spelas av tvillingarna Marah och Amo i tesalongen (se Personligheter). Den plattform som är utmärkt med B1 är den där tvillingarna brukar sitta och spela.

Tesalongen är mycket ren och bekväm. Den innehåller några bekväma fåtöljer, divaner och mattor. I sydöstra hörnet finns ett långt träbord och på det står

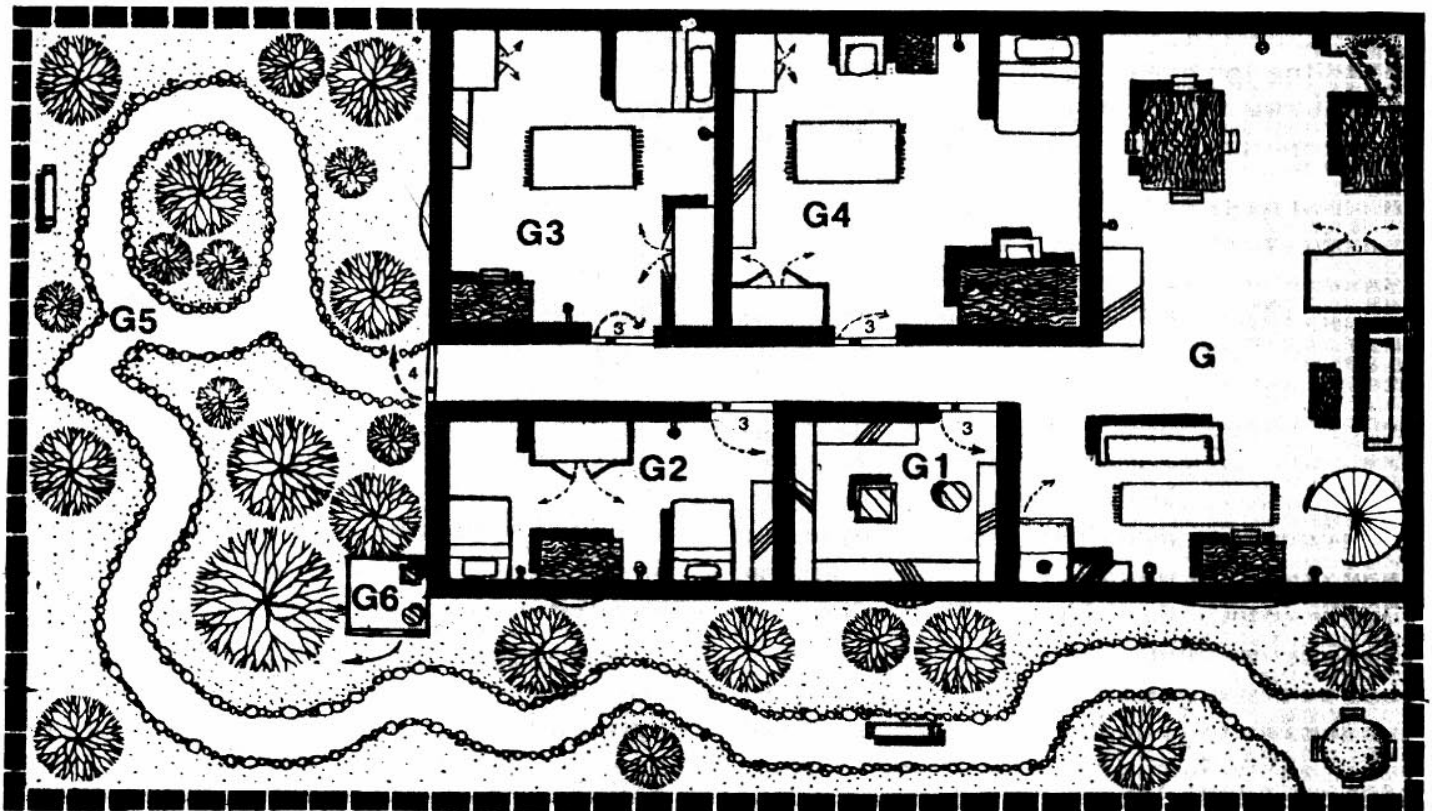
Bottenvåning

Skala: en ruta = 30 cm



Övervåning

* Avlopp  Låsbara skåp  Personal



en stor vattentunna och flera tekannor och koppar. Den lilla hylla som finns vid bordet hårbärgerar en massa stenburkar som är fyllda med te (Blomvits specialblandning). Personalen tar vatten från tunnan och värmer upp det på den lilla eldstad som finns i nordöstra hörnet. Det finns alltid en tjänare vid bordet och gästerna serveras av andra tjänare i rummet. Tesalongen uppfylls alltid av en svag doft av söt rökelse.

Ett torrdass (B2) finns i tesalongens sydvästra hörn.

C. PRIVATBADEN

Privatbaden består av draperiomgärdade bås som innehåller stora badkar av koppar. Hett källvatten från en liten pump (C1 på kartan) används för att fylla badkaren. Avgiften för ett privat bad inkluderar användandet av karet under en "rimlig" tid (inte mer än en timme), en liten handduk och tvål. Speciella väldoftande tvålar och varma, doftande badhanddukar finns att få om man betalar extra. Sådana avgifter kan betalas direkt till betjäningen.

D. OMKLÄDNINGSRUMMET

Här finns 48 små träskåp, 30 cm breda och 150 cm höga. Varje skåp innehåller en liten handduk och en togaliknande klädsel att bära inne i badområdet. När man har tagit fram dessa ting, kan man förvara sina kläder och tillhörigheter i skåpet. Föremål som inte kan förvaras i skåp eller som gästen vill att någon ska se till, lämnas vanligtvis i förrådsutrymmet i entrén. Det finns alltid två tjänare i tjänst här (en i varje sektion) för att se till att inget blir stulet och för att byta handdukar och togor när de har använts.

E. BADEN

Det finns tre bad; ett kallt, ett ljummet och ett hett. Det kalla badet är inte iskallt utan har snarare normal vattentemperatur och kommer direkt från Stadens akvedukter. Det heta badvattnet (ca 40°C) kommer från heta källor under badhuset. Det ljumma badet är en blandning av vattnet från akvedukterna och källorna och är ungefär 30°C varmt.

De badande kan förflytta sig från bad till bad som de önskar, men de flesta brukar föredra att ligga i den ljumma bassängen. Personal runt bassängerna ser till att gästerna inte oavsiktligt somnar och drunknar. Varje bassäng är ungefär 125 cm djup och har nedsänkta bänkliknande avsatser, där de badande kan sitta och slappna av. Gästerna kan bada här så länge de vill och i själva verket uppmuntras långa vilobad. Det finns två torrdass i nordöstra delen av detta rum. Dörarna dit kan stängas med spärrhake (1).

F. MASSAGERUM

Här finns fem privata massagerum. Alla som arbetar i badhuset har fått lära sig massage, och de som inte är upptagna på annat håll i badhuset, är tillgängliga för

att ge kroppsmassage till ett rimligt pris (det är dock dyrare om man vill ha speciella väldoftande oljor). Sexuella tjänster är inte en del av servicen. Gäster som är påstridiga i detta avseende blir utan vidare utkastade.

F1. PERSONALRUM

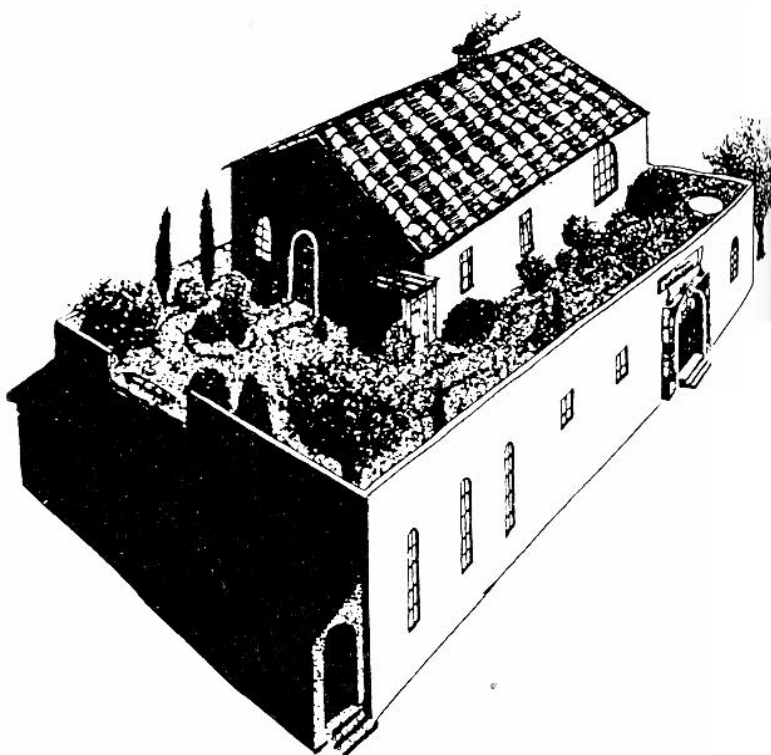
En plats där personalen kan ta en paus under arbetsdagen. Här finns en lucka i golvet. Denna leder ned till badhusets avloppssystem och kan på ett betryggande sätt stängas med spärrhake (3).

Övervåningen

Bostadsrummen ligger i husets övervåning och gästerna får inte komma upp dit. Övervåningen kommer man till via spiraltrappan i entrén (A). Nio eller Ki bär nycklarna till alla lås i Badhuset på sig.

G. BOSTADSRUMMEN

Här bor Nio (G4) och Ki (G3) och tvillingarna Marah och Amo (G2). Möblemanget i bostaden är inte överdrivet luxuöst, men ganska bekvämt. Rummet som markeras med G1 är ett förvaringsrum för alla de tvålar, oljor och andra ting som används i badhuset. Utomhusträdgården (G5) kommer man till från västra änden av bostaden. Dörren till trädgården är låst (4) nattetid. Trädgårdsredskap förvaras i skjulet (G6).



Personligheter

NIO BLOMVIT

Längd: 160 cm

Vikt: 95 kg

Ålder: 55 år

Stridsduglighet: Medelmåttig

Nio har rakt, tunt, kortklippt hår och mörka ögon som ser lite österländska ut. Han bär visserligen en dolk, men förlitar sig främst på stadens myndigheter när det gäller att ta itu med störande element i badhuset. För att kunna kalla på stadsvakten bär han alltid en benvissla med genomträngande ljud kring halsen.

Nio är lågmäld och artig, och föredrar att ha på sig bältesförsedda rockar i mörka jordfärger (som t ex mörkgrönt, rostrött, barkbrunt m m). Han är stolt på ett blygsamt sätt över sin artistiska förmåga, som är uttryckt i väggmålningar i hela badhuset och i den omsorg han ägnar skötseln av takträdgården.



KI BLOMVIT

Längd: 160 cm

Vikt: 95 kg

Ålder: 62 år

Stridsduglighet: Medelmåttig med käpp.

Ki är mycket lik sin bror. Hennes vänstra fot är förvriden efter en olycka, och hon använder en knotig träkäpp när hon går. Hon tvekar inte att smocka till en missdådare med käppen om hon bedömer det som nödvändigt. Ki är lika lågmäld och artig som sin bror, men mycket mer praktisk när det gäller skötseln av badhuset. Hon skickar gladeligen iväg de gäster hon tycker verkar för vulgära. Hon kontrollerar också alla inköp till badhuset. Ki talar inte mycket om sitt tidigare liv, men det är allmänt känt att hon sedan några år tillbaka är änka och hon bär fortfarande tecken på sorg. Hennes klädsel består av likadana rockar med bälte som brodern bär, men hon föredrar gula och blå färger.

Tvillingarna

MARAH

Flicka

Längd: 135 cm

Vikt: 45 kg

Ålder: 12 år

AMO

Pojke

Längd: 133 cm

Vikt: 43,5 kg

Ålder: 12 år

Marah och Amo är tvillingar. De har blekt hår och stora ögon, är händiga och flinka, och har en unik musikalisk talang. Med sin musik kan de lugna lyssnarna och få dem fridfulla. De använder sin förmåga på bästa sätt genom sina mest värderade ägodelar: Marahs träflöjt och Amos besynnerliga stränginstrument (som inte ser ut som något känt sådant).

Tvillingarna var slumbarn och gatstrykare. De anställdes som musikanter av paret Blomvit för mer än ett år sedan och har praktiskt taget adopterats av dem. De har fortfarande kvar sin slumlist och är överdrivet försiktiga mot andra barn, eftersom de har vuxit upp i en hård miljö med ständiga slagsmål, en tillvaro de fortfarande inte riktigt har fattat att de har undslupit, trots den bekväma tillvaro de nu har. De litar bara på varandra, men hyser ett visst mått av tillgivenhet mot paret Blomvit.

Personalen

Badhuspersonalen kan konstrueras i den utsträckning spelledaren anser lämplig. Kännetecken är elegans och fysisk attraktion, och de flesta är män och kvinnor i sena tonåren eller strax över 20 år. Personalen tar gärna emot drinks, men mutor i samband med rån eller annan ondskefull verksamhet rapporteras snabbt till syskonen Blomvit.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

En person med makt (en adelsman, magiker etc) vill frambringa den ovanliga själsfrid gästerna i badhuset verkar få. Denne person lejer äventyrarna för att stjäla badhusets teförråd (som är blandat enligt paret Blomvits hemliga recept), eftersom han av misstag tror att det är nyckeln till hemligheten.

När teet väl visar sig vara vanligt te, skickas äventyrarna iväg för att finna den riktiga hemligheten. Detta kommer slutligen att leda till att de får kidnappa tvillingarna (om äventyrarna kan fastställa att deras talang är den riktiga hemligheten), en handling som får syskonen Blomvit att omedelbart vända sig till stadsvakten och sina förnäma gäster för hjälp.

ÄVENTYR 2

Badhuset används som informationscentrum av ett spionnät. Äventyrarna lejs för att antingen förmedla information till spionnätet, uppsnappa information, eller avslöja spionerna på order av myndigheterna (eller av paret Blomvit).

ANDRA ÄVENTYR

Badhuset är också en bra plats att göra affärer eller

HEGBOR HELAREN

För behandling av sår, brutna ben, sjukdomar och andra otrevliga saker som äventyrare kan råka ut för, bör man söka upp Hegbor.

En blygsam envåningsbyggnad av trä, med ett sluttande spåntäckt tak, fungerar både som hem och mottagning för Hegbor, en utövare av läkekonsten. Bredvid dörren till byggnaden hänger en väderbiten skylt där det står: "Hegbor — helare. Ingen åkomma är för liten. Öppet 10-5."

Hegbor är ganska skicklig på att rätta till ben, behandla skärsår, brännskador och smärre åkommor. Större eller mindre vanliga sjukdomar klarar han inte av lika bra. När det gäller kirurgiska ingrepp är Hegbor i själva verket farlig. Han älskar att operera och föreslår ofta operation utan anledning när han bara vill karva i någon, och resultatet blir oftast förfärligt. Han är speciellt ivrig när det gäller att operera icke-mänskliga raser som alver och dvärgar, eftersom han vet väldigt lite om dessa rasers fysiologi. Det han kan bäst är att koka ihop olika sorters serum, elixir och grötomslag till hjälp för läkning. Dessa gör han av de mediciner han skapat av de droger, örter och andra saker som han har ett stort förråd av.

Hegbor säljer också smärtstillande medel, sömndrycker, vitaminblandningar, bandage och liknande saker. Priset beror även här på vad som har använts i tillverkningen av medicinen. Hegbor sägs vara en excentrisk man och hans praktik är inte stor. Hans största inkomstkälla är några hypokondriska damer på slottet.

Hos dem gör han hembesök en gång i veckan. Han tar inte emot patienter när hans mottagning är stängd om det inte är väldigt akut (avgiften för sådana besök blir väldigt hög). Han är inte speciellt sällskaplig av sig och tillbringar största delen av den tid mottagningen är stängd med att forska.

Byggnaden

Byggnaden, i vilken Hegbor huserar, har två dörrar; en allmän ingång på södra fasaden som vätter ut mot gatan, och en privat ingång på den norra, som vätter ut mot en gränd. Båda har lås (2) och Hegbor förvarar nycklarna i sin ficka. Fönstren på de norra, södra och östra fasaderna har träluckor som kan stängas med

byta information på och är ett bra alternativ till värds-huset. Utöver att erbjuda en förhållandevis unik miljö för luxuösa rollspel, kan badhuset frambringa hur många äventyr som helst med hjälp av det klientel som besöker det.

Tvillingarnas ovanliga musikaliska talang kan också ge upphov till en del unika äventyr som centreras kring hur de fick denna förmåga och vilka de egentligen är.

spärrhake från insidan och framför alla fönster hänger gardiner.

Fönstret i södra väggen har alltid luckorna stängda under undersökningar och operationer. Dörren i den norra väggen kan låsas (4), och Hegbor förvarar även denna nyckel i sin ficka. Den södra väggen i detta rum är täckt med anatomiska kartor som Hegbor har ritat. Någon med kunskaper i medicin upptäcker snart påfallande fel i dessa kartor.

A. MOTTAGNINGSRUM

Hit kommer patienterna för behandling eller konsultation. Hegbor sitter bakom en pulpet mittemot dörren på framsidan. Han sköter alla sina affärer själv och insisterar alltid på att få betalt i förskott. Han stoppar alla pengar i sin ficka och flyttar dem sedan till ett låst skåp i lagret. En stor bänk har placerats vid den östra väggen där patienterna kan sitta och vänta. På den västra väggen hänger ett stort skåp där Hegbor förvarar enklare mediciner (smärtstillande och stärkande medel, etc).

Skåpet är alltid låst (2), och Hegbor har den enda nyckeln i sin ficka. En luggsliten matta täcker golvet. Den draperiförsedda valvporten i västra väggen leder till Undersökningsrummet (B).

B. UNDERSÖKNINGSRUM-MET/OPERATIONSSALEN

Ett långt blodbestänkt operationsbord av trä står i mitten av rummet. Lakanet som täcker det tas bort under operationerna. På ett litet arbetsbord i nordöstra hörnet ligger olika kirurgverktyg (skalpell, bensågar, borrar etc). På en serie hyllor på den västra väggen finns ännu mer utrustning; provburkar, diagram, böcker etc). Ljuset kommer från två oljelanternor, som är upphängda i taket direkt ovanför operationsbordet.

C. SOVRUM

Detta är ett enkelt rum. Det finns en stor säng i mitten, en garderob vid den norra väggen, och en ensam länstol och en stor bokhylla vid den västra. Bokhyllan

innehåller ett stort antal böcker (en del av dem ganska sällsynta) som hänför sig till läkekonsten.

Ovanpå garderoben finns en silverkaraff och två bägare, en gåva från en av de förnäma, hypokondriska kvinnor han tjänar. Karaffen är vanligen fylld med billigt vitt vin. Själva garderoben innehåller kläder och på väggarna sitter dessutom några klädkrokar.

En liten eldstad finns i nordöstra hörnet. Hegbor äter oftast ute, men när han är väldigt upptagen med sin forskning har han en kastrull med soppa kokande på eldstaden.

D. FÖRVARINGSRUM

Detta trånga, garderobsliknande rum har hyllor på de östra och västra väggarna. Hyllorna innehåller alla de olika komponenterna i Hegbors mediciner. De förvaras i burkar och flaskor, som är etiketterade enligt ett unikt kodsystém.

Vid den norra väggen finns ett låst (4) skåp som är 50 x 50 cm. I det förvarar Hegbor sina pengar, experimentanteckningar och den kodbok som beskriver de olika droger som finns här. Dyrbara mediciner förvaras också här och tas fram vid behov.

Personligheter

HEGBOR

Längd: 175 cm

Vikt: 68 kg

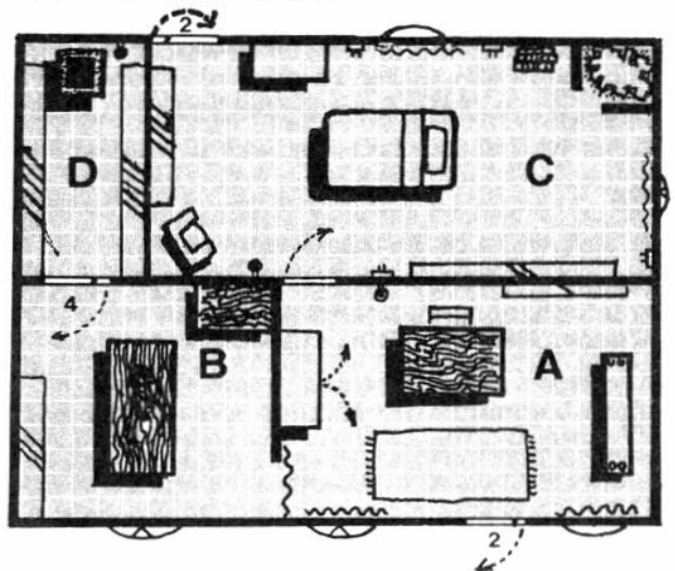
Ålder: 53 år

Stridsduglighet: Dålig

Hegbor bär små, stålbågade glasögon över sina blekblå ögon. Han har tunt, brunaktigt hår och är



Skala: en ruta = 30 cm



slätrakad. Han verkar förvirrad (resultatet av experimenten med olika droger) men han har en ganska hög intelligens.

Han är lågmäld och maniskt renlig av sig. Han har ett slags underlig charm, men är innerst inne människofientlig. Han har inte direkt några vänner och bryr sig inte om det heller. Hegbor tror att han kan hitta botemedel mot alla mänsklighetens sjukdomar och är väldigt hängiven sin medicinska forskning. Han betalar bra för alla medicinska bokverk och medicinskt vetande i annan form, som erbjuds honom.

Han köper dock inte kroppar eftersom han anser att död väpnad är oanvändbar när man vill ta reda på hur kroppen fungerar. Han försöker hela tiden genomföra nya experiment på sina patienter.

Även om Hegbor innerst inne inte är en dålig människa, ska man inte lita helt på honom.

GERDA

Längd: 160 cm

Vikt: 61 kg

Ålder: 55 år

Stridsduglighet: Dålig

Den här korta, grånande kvinna med ledsna, bruna ögon, är en ungmö, vars största glädje i livet är att komma till Hegbors hus en gång i veckan för att städa. Hegbor betalar henne för detta, men hon är förvissad om att han en dag kommer att fria till henne (en känsla som Hegbor är helt omedveten om). Gerda tar ofta med sig hemgjord mat, fruktkakor, soppa etc. vilket Hegbor artigt tar emot.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

Hegbor experimenterar med ett smärtstillande medel som han testat på sig själv. Drogen ger honom anfall av mordgalenskap, under vilka han verkligen är farlig (han stridsduglighet kan bli Mycket bra pga den ma-

niska styrkan). Lyckligtvis varar dessa attacker bara en kort stund och han har ännu inte skadat någon (han har dock ställt till med en stor röra i huset).

Tyvärr har drogen en annan biverkning. Den gör så att Hegbor vandrar omkring i staden som i ett töcken, då han helt glömmer bort vem han är. Under en av dessa vandringar kom Hegbor in i en sjaskig krog och hamnade bland ett gäng banditer som "hjälpte" honom. Genom att försiktigt manipulera Helaren, har dessa bovar använt honom i skurkaktiga syften (att ge dem information om de förnåma damernas hus, förse dem med droger att förgifta folk med, etc).

Gerda blir misstänksam en dag efter att ha sett att Hegbors i vanliga fall ordentligt städade hus, är helt rörigt. Hon lejer äventyrarna för att bevaka honom, av rädsla för att han på något sätt håller på att skada sig själv. Detta kommer att leda till att äventyrarna får se Hegbor under en av hans mördarattacker, eller också blir de inblandade i strid med det skurkaktiga gäng som manipulerar Hegbor.

ÄVENTYR 2

Hegbor släpper ovetande lös ett monster i staden, genom att behandla en patient med aphormoner. Patienten, som är son i en rik förnäm familj, blir ett slags "varulvsapa" med jämna mellanrum och mördar folk. När Hegbor har lagt ihop två och två, beslutar han sig för att låta fånga mannen och ta hem honom, då han är förbryllad över den konstiga effekten. Han lejer äventyrarna för detta.

Äventyrarna kommer förstås ut på djupt vatten när de hamnar i konflikt med familjen (som vill hålla det hemska hemligt), med patienten själv (som kanske förvandlas till en apa under stress), och med Hegbor, då han vill att de ska fånga mannen levande. Dessutom kanske äventyrarna får rädda Hegbor från den förnåma familjens vrede när de kommer underfund med att han är skuld till sonens "förbannelse".

ÄVENTYR 3

Hegbor får slut på en speciell ingrediens till ett av sina experiment och behöver absolut mer av den. Det enda ställe där han kan få tag på det är hos stadens magikerskrå, som använder det för magiska experiment, och de vill inte ge honom det. Hegbor lejer äventyrarna för att bryta sig in i skrålokalerna och stjäla deras förråd av ingrediensen åt honom.

ANDRA ÄVENTYR

Hegbors inrättning kan naturligtvis helt enkelt användas som hälsocenter. Dessutom kanske spelledaren vill att de ting som äventyrarna behöver i sina jakter ska finnas tillgängliga. Det kan röra sig om medicin som påskyndar läkning, sömnmedel, drycker som tillfälligt ökar snabbhet och styrka, etc. Värdet och effektiviteten hos dessa drycker är upp till SL.

Hegbor kan också användas som en sorts "vis man", när det gäller medicinsk kunskap. Kom också ihåg att Hegbor inte är en droghandlare.

Han är rädd om sina saker och ser därför inte gärna att äventyrarna går in och ut i hans hus hela tiden och köper upp hela hans dyrbara förråd.

KORBOS TRANSPORTFIRMA

Äventyrare med skavsår kan använda sig av Korbos Transportfirma.

och byggnadsmaterial till Korbos stall. För en biljett får resenärerna åka högst ett varv runt staden.

Tjänster

Korbo erbjuder olika typer av färdmedel: flakvagnar, droskor och liknande.

FLAKVAGNAR

Korbo har fyra flakvagnar som kör runt i staden hela dagen. Varje vagn har sin egen speciella runda. Vagnarna rör sig långsamt och alla som vill kan hoppa upp, betala avgiften (bara ett par kopparslantar) och hoppa av igen på önskad plats. Kvantitet är nyckel till förtjänst, så resenärerna packas på vagnen av kuskarna, Korbos muskulösa medhjälpare.

Dessa står uppe på vagnarna och lyfter upp resenärerna som om de vore mjölsäckar och stoppar dem på någon ledig plats. En stor klocka hänger från förarsätet. Föraren ringer i den för att förkunna att vagnen kommer. Varje vagn dras av två stora draghästar. Vagnarna används även till att forsla spannmål, vatten

DROSKOR

Korbos små vagnar åker fritt omkring i staden och stannar när någon viftar åt dem. Varje vagn kan ta fyra till sex personer och dras av en enda springare. Förarna plockar upp passagerare så länge det finns plats, men om någon vill betala för en extra plats kan en vagn upplåtas till denna ensam.

Alla biljettintäkter förvaras i en sprucken järnlåda under förarsätet. Lådan är fäst på sin plats med en bult och har ett hänglås (4). Kuskarna har för det mesta läderrustningar och är beväpnade med dolkar eller kortsvärd.

VAGNAR SOM KAN FÖRBESTÄLLAS

Denna service är till för eliten och är oftast reserverade för förnåma personer och stadens ämbetsmän. Dessa kunder begär att få bli hämtade på en viss plats vid en viss tid av en liten droska eller en speciell

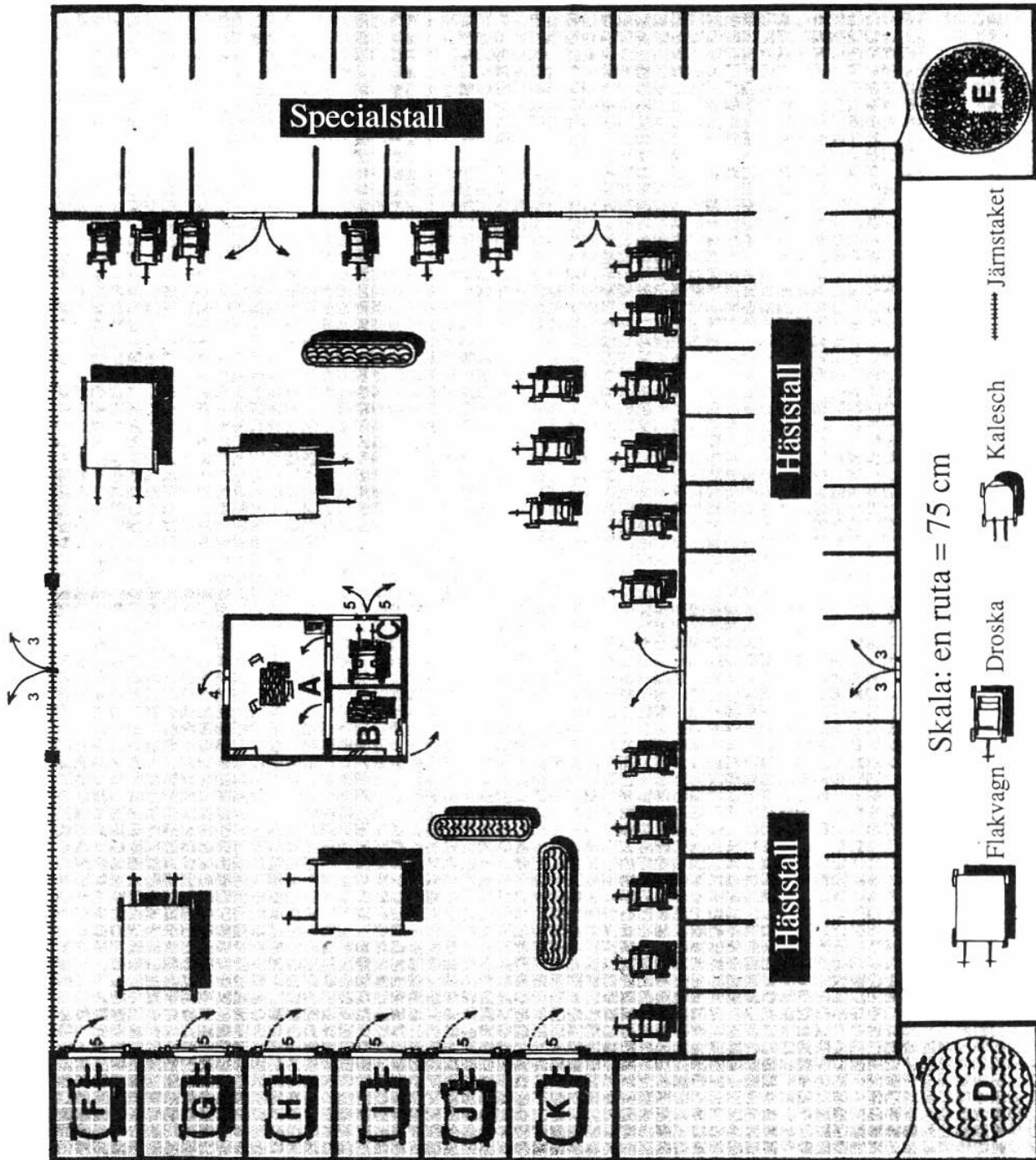
vagn. De droskor man kan beställa är de vanliga tvåhjuliga.

Avgiften är väl tilltagen och är beroende av hur långt droskan kommer att behövas och för vilket syfte. Droskorna kan användas för färder utanför Staden till andra närliggande städer, men aldrig längre bort än 8 mil (och då blir avgiften *hög*). Vid högtider är denna service alltid dyrare än annars.

Man kan beställa en vagn också och det blir en av de fem påkostade vagnar som Korbo har anskaffat för

speciella kunder och tillfällen. Varje magnifik vagn dras av två hästar och Korbo håller ett stall med vackra hästar för detta syfte. En vagn rymmer två till tre passagerare, men kan anpassas så att den rymmer hela sex stycken. Varje vagn har en handplockad kusk i glänsande uniform.

Om några äventyrare är stadda vid kassa och vill väcka uppseende när de kommer till staden, så passar det här bra. Beställningsservicen måste betalas i förskott. Arrangemangen brukar vanligen ordnas av förmedlare, tjänare eller budbärare.



Byggnaderna

Korbos Transportfirma består av tre stallflyglar. Den östra och den västra förenas i den norra änden av ett 250 cm högt järnstaket. En bred dubbelpart i mitten av staketet leder ut till Stadens centrala delar. Porten låses (3) med en kedja och ett hänglås vid slutet av varje arbetsdag. Korbos Transportfirma är öppen från soluppgången till midnatt på vardagarna, till klockan tre på morgonen på helgerna och dygnet runt vid högtider.

Området som omgärdas av stallen och staketet är rena gödselupplaget.

Flakvagnarna och droskorna står på den öppna gården och när det regnar eller snöar täcks de över med presenningar. Mitt på gården står en envåningsbyggnad — Korbos huvudkontor.

Kontoret

A. KONTORET PÅ FRAMSIDAN

Ett mattbelagt rum med ett stort bord och en stol av ek. En stor stadskarta täcker den östra väggen. I syd-östra hörnet står en järnlåda, som är låst (5). Den fungerar som kassaskåp för biljettintäkterna. Korbo tar med sig dessa pengar hem varje natt. Dörren mot framsidan kan låsas (4).

B. KONTORET PÅ BAKSIDAN

Detta rum innehåller ett litet bord och en bekväm stol. Korbo använder detta kontor när han ser över sina räkenskaper, gör upp lönelistor och tar hand om de transportärenden som bör behandlas diskret.

C. VAGNSLIDRET

Här förvarar Korbo sin privata vagn, en magnifik sak för två passagerare, som dras av hans absolut bästa hästar. De två dubbeldörrarna i östra väggen är oftast låsta med hänglås (5).

Stallen

D. VATTENBASSÄNG

Det här är en 18.000-litersbassäng med en sprundtapp och pumpanordning. Bassängen står i stallet och är inhägnad av ett staket. Det finns ingen ingång från utsidan.

E. SPANNMÅLSSILO

Silon är fem meter hög och har två nivåer. Liksom vattenbassängen står den i stallet och inhägnas av ett staket. Inte heller hit kan man komma från utsidan.

F-K. VAGNSSTALLET

Specialvagnarna förvaras här tillsammans med sin utrustning. Portarna på båsens östra sida är låsta med hänglås (5).

STALLET

Varje spiltor rymmer en av de starka dragare som drar droskorna och de flatbottnade vagnarna. Stallet är av den vanliga sorten med halm på golvet, höbalar, vattenråg, osv.

SPECIALSTALLET

I dessa tolv spiltor står de fina hästar som drar både specialvagnarna och Korbos privata vagn. Stalldörrarna är inte låsbara, men kan stängas till från utsidan med bommar.

Personligheter

GEDRIN KORBO

Människa.

Längd: 177 cm

Vikt: 77 kg

Ålder: 52 år

Stridsduglighet: Dålig.



Korbo har yvigt rött hår, gröna ögon och ett undersätsigt ansikte. Hans verksamhet bygger på två saker: han hatar hästar (fast han är en klipsk hästhandlare, kan han inte tänka sig att rida på de envisa djuren), och han tror att motion är det snabbaste sättet att

nå en för tidig död. Krobo går ingenstans om han inte måste.

Korbo är en trevlig typ och en stor informationskälla, då han tycker om att prata med sina kuskar. Men han kan också vara väldigt diskret och är inte den som sviker ett förtroende eller avslöjar en kunds planer.

Gedrin Korbo är mycket försiktig när han hyr ut sina specialvagnar och hyr aldrig ut till någon som verkar vara mindre aktningsvärd eller ser skum ut.

Droskor är dock en helt annan sak och i det fallet kan han tänka sig att göra affärer med nästan vem som helst. Han är alltid villig att hjälpa sina förare med deras problem.

"GALNE" AROL

Människa.

Längd: 186 cm

Vikt: 84 kg

Ålder: 29 år

Stridsduglighet: Utmärkt med huggsabel, annars Mycket bra.

"Galne" Arol är en stark man med svart hår, vilda mörka ögon och ett vildsint skratt. När han kör, bär han gröna läderhandskar och en käck hatt av läder med en röd fjäder i.

Hans smeknamn kommer av att han ofta blir galen vid tömmarna. När denna galenskap slår till, slår Arol sin häst och låter droskan kränga vilt genom gatorna, i det att han nått och jämt undviker att krocka eller köra över varustånd längs gatorna. Han orsakar stor bestörtning bland invånarna i staden. Han skrattar vilt när galenskapen kommer över honom med den slutar alltid med att han för sina passagerare till deras resmål. Arols anfall brukar äga rum vid ungefär 50% av de tillfällen då rollpersonerna åker med honom. Arols ursprung är ett stort mysterium. Hans skicklighet med huggsabel gör att han räknas som en riktig kämpe (den illa medfarna ringbrynjan han bär under sin trasiga mantel bidrar också till detta), men ingen vet om han är någon känd fredlös eller krigare.

Han är en omättlig öldrickare dessutom, och har en otrolig förmåga att tåla öl. Arol känner till vartenda tvivelaktigt ställe i staden och kan ibland ta med sig sina passagerare på ett supgille. Arol sover i stallen på nätterna och fungerar som vakt där om det blir bråk. En gång hoppade tre banditer på Korbo och försökte stjäla dagens intäkter, och då räddade Arol livet på sin chef. Det är den främsta orsaken till att Korbo ännu inte har avskedat Arol.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

En tur runt staden kan vara ett litet äventyr i sig, särskilt om det är Arol som kör. Det är också ett utmärkt sätt att låta spelarnas rollpersoner bekanta sig med stadsmiljön.

ÄVENTYR 2

Medlemmarna i sällskapet måste få tag i en speciell ämbetsman i staden, eller en medlem i en fin familj, som de vet ofta använder sig av Korbos beställningsservice. (Orsaken kan vara kidnappning, att lämna ett meddelande, osv). Detta kan innebära att de måste lägga sig i försåt för en förare (som kan vara Arol eller t o m någon ännu farligare), bryta sig in i huvudkontoret för att ta sig en titt i registret, eller kanske iscensätta ett falskt rån eller någon annan katastrof för att förmå Korbo att leja en medlem i sällskapet.

ÄVENTYR 3

En av Korbos konkurrenter lejer rollpersonerna att stjäla en av hans specialvagnar och en eller ett par av hans hästar (eller kanske t o m hela rubbet!).

ANDRA ÄVENTYR

På Korbos Transportfirma kan många äventyr utspela sig, både stora och små. Förarna kan vara inte bara färgstarka, utan även stora informationskällor. De vet dessutom var allting händer.

SISTA VILANS PALATS

I en lugn del av staden står en rätt liten byggnad, diskret både till färgen och till utseendet. På en skylt som hänger framför inrättningen står det: "Sista Vilans Palats. Ägare: Alhandra". Alhandra erbjuder den typ av service som de flesta hoppas att aldrig behöva, begravningsentreprenörens. Han kan stå till tjänst med kista, balsamering, kremering, urna, begravningsritualer (han ordnar då tillämplig präst) och allt annat som har att göra med en persons sista resa. Priesterna är anständiga och Alhandra effektiv och tjänstvillig.

Besökstiden för de som vill betyga sin aktning är på kvällen. Den börjar en timma före skymningen och slutar ca fyra timmar senare.

Anläggning

A. GÅRDEN

Ett 150 cm högt, utsirat järnstaket inhägnar en liten gård på vilken diverse blommor växer. En grusgång leder från grindarna i staketet till palatsets huvudin-



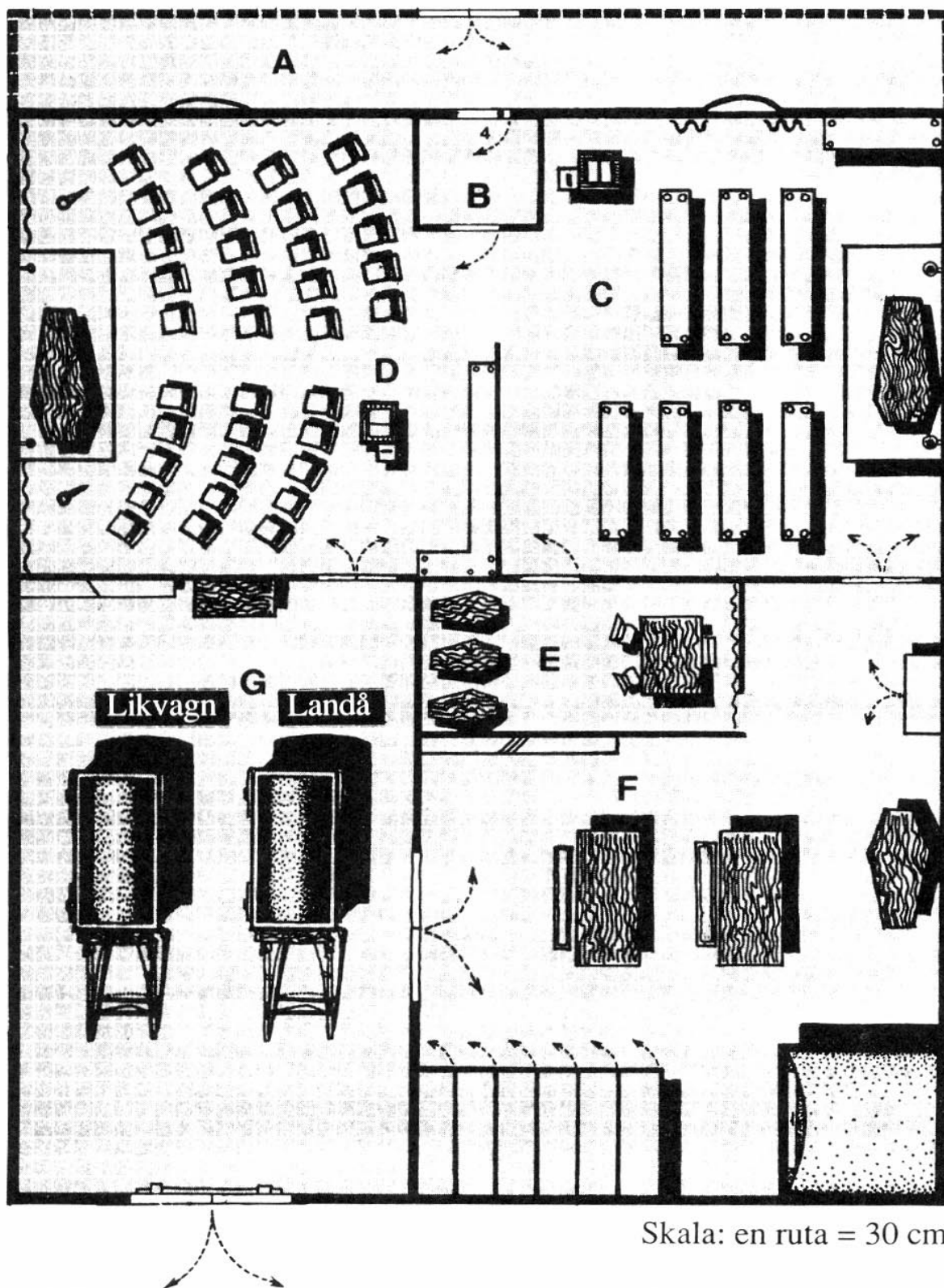
gång. Två tjocka, blyinfattade, mattslipade glasfönster finns i byggnadens norra vägg. De är väldigt svåra att slå sönder och kan inte öppnas på något sätt. Väster om byggnaden går en smal kullerstensbelagd körväg till en gård i anslutning till område G.

B. VESTIBULEN

Dörren på vestibulens södra vägg är aldrig låst. På denna dörr brukar det sitta en bit pergament som talar om vilka avlidna som är på lit-de-parade.

C, D. LIKVAKERUM

Likvaker och förrättningar hålls här. Golvet är täckt av mattor och belysningen är dämpad. De kära avlidna läggs ut i sina kistor. Stolar och knäpallar finns att tillgå för besökarna. En gästbok och en låda för bidrag till välgörande ändamål finns utlagda nära rummets ingång (så att de gäster som är läskunniga kan skriva på och/eller ge det välgörenhetsbidrag som den avlidne ville). Små kuvert kan man få av Alhandra att placera välgörenhetsbidragen i den dödes namn i.





E. KONTORET

Ett litet mörkt rum där arrangemangen för förrättningar görs upp och betalas. Man betalar i förskott och Alhandra placerar intäkterna i en ask som ligger i en låsbar (4) pulpetlåda. En eller två gånger i veckan lämnar han intäkterna till en penningutlånare. Bakom ett draperi på kontorets östra vägg finns en ingång till arbetsrummet.

F. ARBETSNUMMET

Ett skåp för förvaring av kroppar vid södra väggen har plats för sex lik. Två arbetsbänkar med blodtråg bredvid står mitt i rummet. Vid östra väggen står ett skåp som innehåller burkar med balsameringsvätska och diverse kosmetika och vax som används för att få de döda att se bättre ut än de gjorde medan de levde. Alhandra balsamerar bara de som dött av sjukdomar, annars tappar han bara ut blodet från kroppen. I arbetsrummets sydöstra hörn står kremeringsugnen. Den kan ta två kistor på en gång.

De stora dubbeldörrarna på västra väggen leder till område G.

G. VAGNSLIDRET

Här förvaras Alhandras likvagn och vagnen för den avlidnes släkt och vänner. Likvagnen är svartlackerad och har mattslipade glaspaneler på sidorna, genom vilka kistan kan skymtas. Alhandra kör själv likvagnen och den brukar dras av sex kolsvarta valacker som vistas i ett stall på annan plats i staden. De sörjandes vagn, en landå, är väldigt smakfullt gjord med svart exteriör och interiör av röd sammet. Röda sammetsgardiner ger de sörjande skydd mot insyn. Transporten till och från begravningsförrättningen är inkluderad i priset. Landån dras av två hästar. Dörrarna på södra väggen leder till gården på baksidan och är försedda med galler från insidan.



Ägaren

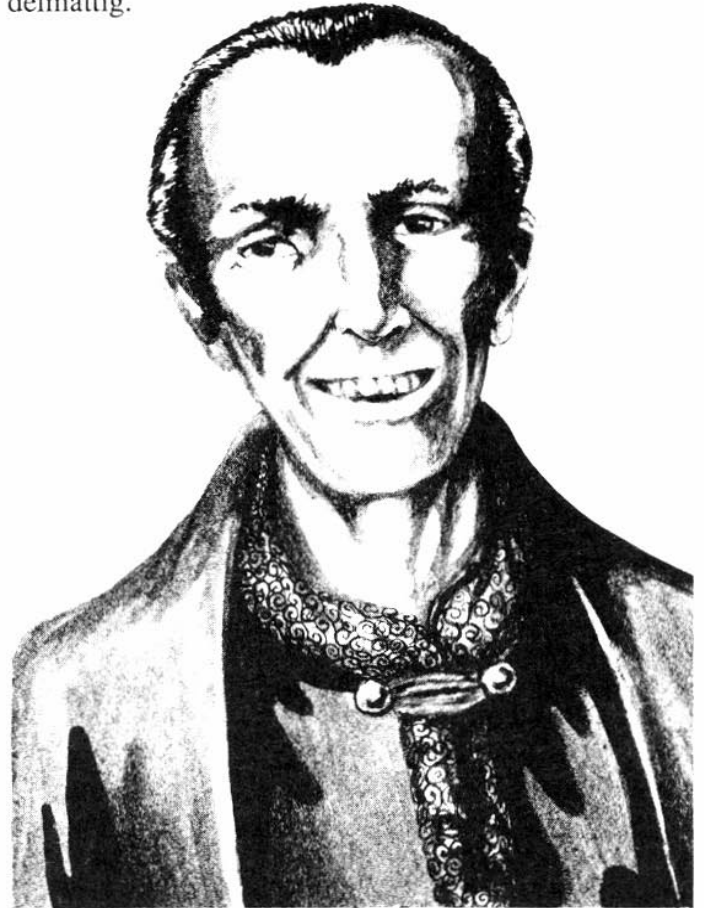
ALHANDRA

Längd: 182 cm

Vikt: 81,5 kg

Ålder: 38 år

Stridsduglighet: Mycket bra med svärd; annars Medelmåttig.



Alhandra är en lång, mörk och smidig man och ser lite blek ut. Han går fritt omkring på dagarna, så alla misstankar om att han är en vampyr kan strykas. Han är dock en riktigt ful fisk eftersom han är likplundrare.

När man skakar hand med honom känns hans hand kall och fuktig, men hans röst är alltid lugn och full av sympati. Hans kläder är alltid svarta, hans hår är insmört med fett så att det glänser svart, hans tänder är jämna och vita och hans leende är uppriktigt. De svarta ögonen ser aldrig in i kundens.

Alhandra kan mycket väl plundra de döda på värdesaker (detta brukar äga rum när kistan är rullad från arbetsrummet till vagnslidret). Om kremering önskas kan han mycket väl ersätta den befalda kistan med en säck och om en kropp är i gott skick sparar han den kanske för att sälja den till någon magiker som arbetsmaterial. Alhandra är mycket skicklig på att fräscha upp sina "klienter" med hjälp av kosmetika. Gravplundrare avskyr honom eftersom han konkurrerar med dem när det gäller likförsäljning, men hans skicklighet med svärd avhåller sådana missnöjda typer från att ge sig på honom.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

En ädelsten som skulle ha begravts tillsammans med ett lik dyker upp i en affär. Det finns inga tecken på att graven har plundrats, så rollpersonerna lejs av någon för att ta reda på om begravningsentreprenören stjal från de döda.

ÄVENTYR 2

Alhandras senaste klient är en oidentifierad kropp som upptäcktes i en lada eller i en källare. Inga spår av förruttnelse finns på kroppen. (Äventyrarna kan själva ha upptäckt kroppen). Kroppen tillhör en vampyr som vaknar medan rollpersonerna befinner sig i Sista Vilans Palats.

ÄVENTYR 3

Sällskapet upptäcker att Alhandra förser en förnäm man med kroppar (antagligen för ondskefulla experiment). Sällskapet kan försöka pressa begravningsentreprenören eller den förnämde mannen på pengar. Den förnämde, eller Alhandra, kan i rädsla för utpressning leja lönnmördare för att göra sig av med sällskapet.

ANDRA ÄVENTYR

Alhandras vidriga vanor kan också frambringa många olika äventyr. Sista Vilans Palats kan kanske också vara ett ställe där döda äventyrare kan erhålla en smula värdighet (eller kanske en vild likvaka).

THELESHA MÅNSYN

Hur kommer framtiden att gestalta sig för den oförskräckte äventyraren? Svaret finns att hämta hos Thelesha Månsyn.

Thelesha Månsyns hus ligger en bra bit från gatan i en lugn del av staden. Huset utmärks av en färgrik fana där det står: "Thelesha Månsyn: Spåkvinnor — Kiromanti, Drömtydning, Eldspådom, Hydroskopi, Cereoskopi, Astrologi, Kortspådom."

Om man vill konsultera Thelesha måste man beställa tid i förväg. Detta sker vanligtvis genom Drani (se Personligheter). Avgiften för en konsultation är rätt hög och man betalar i förskott. Man kan få tillbaka sina pengar om man i förväg meddelar att man inte kan komma. När det är fullmåne kan Thelesha inte spå. Hennes krafter hänger ihop med måncykeln och när det är fullmåne fyller hon på sina krafter.

Thelesha har alltid ett kort, privat sammanträffande med varje möjlig kund (då ingen annan får vara med) för att ta reda på kundens namn, ålder, stjärntecken, hälsa, sysselsättning, vilken spåmetod som föredras och om kunden tidigare haft något att göra med övernaturliga krafter. Thelesha kan utföra sina tjänster åt nästan vilken kund som helst, med följande undantag: Hon spår inte den som har en förbannelse vilande över sig och inte heller den som tjänar en gudom, t.ex. präster.

När det gäller en förbannad person gör Theleshas psykiska sensitivitet att spåendet blir för smärtsamt för henne, och vad beträffar gudstjänare känner Thelesha att de som har en enda tro måste förlita sig på den för att få en glimt av vad som komma skall. Om man ljuger om något i intervjun med Thelesha påverkas naturligtvis riktigheten i hennes förutsägelser. Annars är Thelesha ungefär 90% säker i alla spådomar.



Spådomskonsterna

Thelesha utför ett antal olika spådomskonster, vilka du som spelare kan använda för att påskynda handlingen i ditt spel. Här följer en kort summering av de olika sorterna:

ASTROLOGI

Den vanligaste formen. Det är ingen snabb konst och det kan ta ända upp till en vecka innan horoskopet är klart och en förutsägelse kan göras. **SL:** Titta i en tidning för att se vilka slags förutsägelser som kan vara passande.

KORTSPÅDOM

Också ganska vanligt. Spådom genom främst tarotkort. Thelesha lägger korten i ett speciellt mönster och de avslöjar då något om framtiden. **SL:** Använd en tarotkortlek om du har någon och improvisera dig fram till de olika betydelser som korten har så att de



passar den "förutsägelse" som en rollperson får höra. Du kan också använda en vanlig kortlek på följande sätt: Hjärter indikerar en känslomässig situation, ruter betyder pengar, spader betyder tävlan och klöver innebär magi. Korten med personer på representerar människor.

DRÖMTYDNING

Mindre vanligt. Den som blir spådd berättar om sina drömmar för Thelesha och hon tolkar deras symboler.

SL: Spelaren kan hitta på en dröm och spelledaren som spelar Thelesha kan tolka den. Detta kan vara roligt i ett spel beroende på hur mycket fantasi man har.

ELDSPÅDOM

Mindre vanligt. Thelesha kastar kåda på brinnande kol i eldstaden. Om elden brinner klart är det ett gott omen. Om det ryker kraftigt är det ett dåligt omen.

SL: Utveckla spådomarna med hjälp av din egen fantasi, skräddarsy gott och ont beroende på vad du vet att du ska göra med spelarna.

HYDROSKOPI

Mindre vanligt. Spådom med hjälp av vatten. Thelesha kastar tre speciellt formade stenar i dammen i trädgården och läser framtiden enligt de krusningar som stenarna gör i vattnet.

SL: Utveckla även denna spådomskonst med hjälp av din fantasi.

KIROMANTI

Vanligt. Spådom genom att läsa handflatan. Thelesha ser på linjerna i handflatan och får på detta sätt en allmän uppfattning om framtiden.

SL: Skapa även här dina egna idéer om handens linjer och framtiden.

CEREOSKOPI

Mindre vanligt. Spådom med hjälp av vax. Thelesha tar en skål, fyller den med kallt vatten och droppar smält vax i den. Vaxet formar sig till underliga figurer och Thelesha läser dessa former som symboler för framtiden.

SL: Hitta på de "former" som passar ihop med den information som du vill att spelaren ska få.

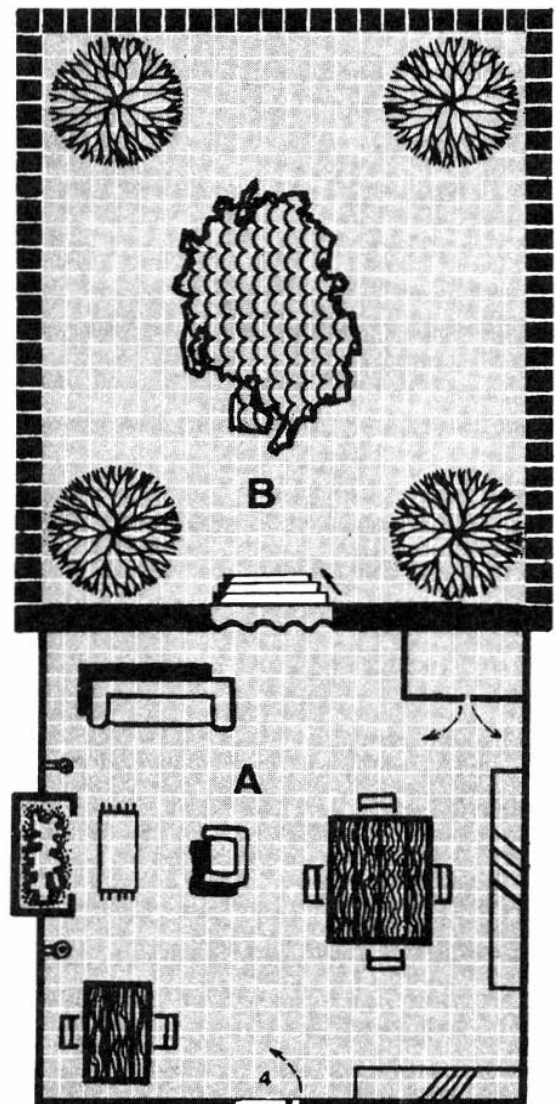
ALLMÄNT

Kom ihåg när du spelar Thelesha att spådomarna kan vara riktigt men inte helt okomplicerade. Det är i stället så att ju mer förbryllande det symboliska svaret är, desto mer nyfikna blir spelarna. Som spelledare bör du ha några planer att meddela dina spelare. Din uppgift här är att genom vaga omen göra upp riktlinjerna för framtiden. Du kanske också vill lägga till andra spåkonster.

Byggnaden

A. HUSET

Det är glest och enkelt möblerat, men ändå trevligt. Astrologiska planscher av alla sorter är uppsatta på väggarna. Hyllor runt omkring i rummet innehåller böcker och andra redskap som Thelesha använder i sitt yrke. Det finns en trevlig eldstad vid den västra väggen. Den används både för matlagning och som ljuskälla. Ljus kommer även från vaxljus och från det takfönster som finns precis ovanför mitten av rummet. Detta takfönster är aldrig öppet under själva spådomsprocessen. Det finns ett skåp i nordöstra hörnet där mat förvaras, och en divan i nordvästra hörnet där Thelesha sover.



Skala: en ruta = 30 cm

B. TRÄDGÅRDEN

Trädgården omgärdas av två meter höga stenmurar. Själva trädgården ser precis ut som en skogsglänta som transplanterats in i staden. Där finns ekar i varje hörn och en damm med stillastående vatten i mitten. Trädgården verkar lite magisk och den är faktiskt

förtrollad. Förtrollningen gör att folk utanför trädgården bara ser något som ser ut som en byggnad av sten med ett platt tak (dvs trädgården är osynlig från utsidan). Man kan t o m gå på taket. Från insidan kan man dock inte se något tak, utan man ser himlen klart och tydligt och ljus, luft och regn kan lätt nå in hit. Dessutom når aldrig ljuden utanför in till trädgården, så där är alltid tyst bortsett från det trevliga pinglandet från de vindklockor som hänger här och var i trädgården. Man kan endast komma in i trädgården via huset.

Personligheter

THELESHA MÅNSYN

Längd: 155 cm

Vikt: 59 kg

Ålder: 29 år.

Stridsduglighet: Dålig.

Magisk förmåga: Medelmåttig; M5

Thelesha är vacker, mycket blek och har långt svart hår med silverstrimor. Hennes vänstra öga är havsblått och det högra är silvergrått. Hennes klädsel består oftast av en himmelsblå klänning prydd med silvermånar och gröna ekar.

Thelesha är inte speciellt gladlynt. Hon vet att hennes öde är att leva utan kärlek, och hon använder sin gåva till minne av sina lärare, en så gott som utdöd sekt som kallas Månryttarna. Hon ser ofta sin talang som en förbannelse snarare än som en gåva och hon kan sluta att läsa tecken om de omen hon ser är för smärtsamma. Sitt hus och sin trädgård lämnar hon sällan och Månryttarnas Ande vakar över henne där.

DRANI

Längd: 140 cm

Vikt: 44 kg

Ålder: 10 år

Stridsduglighet: Medelmåttig med dolk; annars Dålig.

Drani är en dyster, betryckt pojke. Han lades övergiven på Theleshas trappa när han var en baby och hon adopterade honom som sin skyddsling. Drani är mycket mogen och affärsmedveten för sin ålder och är mycket artig och formell mot kunderna. Han sköter alla affärer och all ekonomi åt Thelesha och all ohövlighet mot eller ringaktande av honom leder till att den presumtive kunden får betala mer, eller inte får någon spådom alls.

Drani har en intuitiv uppfattning om folk som säljan slår fel. Han har ingen magisk förmåga men är mycket duktig på att räkna. Han går till marknaden två gånger i veckan för att köpa mat och andra förnödenheter. Thelesha är den enda han litar på och han är mycket svår att bli vän med.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

Något väsen (kanske en ondskefull övernaturlig kraft



eller en magiker) lejer sällskapet för att kidnappa Thelesha Månsyn, för att använda hennes krafter i egna syften.

Sällskapet måste nu strida mot Theleshas andliga bundsförvant (Månryttarnas Ande, som t.ex. kan manifestera sig som ett spöke) eller en eller flera av hennes förmögna kunder. Ett alternativ är att sällskapet försöker rädda Thelesha, antingen på egen hand eller lejda av en av hennes viktigare kunder. Ännu ett alternativ är att några bovar tillfångatar Drani för att tvinga Thelesha att hjälpa dem, och sällskapet lejs av Thelesha för att ta tillbaka honom.

ÄVENTYR 2

En äventyrare lägger ut sina krokar för Thelesha. Resultatet kan se ut på många olika sätt:

1. Rollpersonen vinner hennes kärlek, men då förstörs hennes spådomsförmåga.

2. Thelesha blir kär, men blir förbittrad då hon upptäcker att rollpersonen bara försöker använda hennes kraft för sina egna syften.

3. Thelesha tackar nej vid frieriet och offrar kärleken till sina lärares och sin gåvas ära.

4. Thelesha accepterar kärleken och återgäldar den, men hennes friare drabbas av en förbannelse som innebär en förfärlig och omedelbar död (definitivt ett problem för spelarens rollperson).

Ett enkelt sätt att använda Thelesha Månsyn på är att skicka ut äventyrare på uppdrag och resor genom att förse dem med ledtrådar i spådomen ("Jag ser ett slott med en svart uggle som sitter på dess port, och därinne finns en stor skatt"). kom ihåg att Thelesha har rätt för det mesta, så låt inte spelarna använda henne på fel sätt eller för mycket. Höga priser bör nog begränsa bruket av hennes förmåga.

Hantverkare

En äventyrare balanserar ofta mellan liv och död. Hur vass en egg är, hur tjockt ett bröstharnesk är, eller hur bra en pilbåge är betyder allt. Om en rollperson vill ha det absolut bästa och kan betala för det finns det alltid hantverkare som kan erbjuda det önskade.

Sighulf Arvo och hans familj tillverkar rustningar till hjältar och förnåma personer. Deras produkter är en blandning av nytta och konst. Tor, vapensmeden, är inte mindre skicklig. Han kan göra vilket vapen som helst med klinga och anpassar dem efter kundernas önskemål.

Skarpskytts Bågar förser dem som vill pricka sina fiender på långt håll, medan Hårige Jac på Röda Jordens Läderarbeten erbjuder fina läderföremål till de som kan övertala honom att arbeta för dem. Findars Stall och Smedja är avsedd för de rollpersoner som vill härbärga, hyra och sköta om sina hästar. Visman Fyber kan omvandla spelarnas nedlagda grip eller drake till en uppstoppad trofé.

När man gör affärer i dessa inrättningar, kan det hända att några av rollpersonerna upptäcker att deras väg har blivit nästan lika smal som ett rakblad. Att falla av kan bli lika farligt som att försöka hålla sig kvar...

SIGHULFS RUSTNINGAR

Alla krigare som ägnar sitt liv åt äventyr behöver en bra rustning. Om man vill ha en riktigt bra metallrustning bör man vända sig till Sighulf Arvo.

Sighulf Arvo är specialist på att tillverka rustningar i metall. Han tillverkar inte sköldar eller rustningar av läder eller trä. Arvos tjänster är dyra, men resultatet är alltid värt sitt pris. Alla de rustningar som kan köpas hos Arvo är av högsta kvalitet och hållbarhet. (Spelledaren kan avgöra om det blir en högre skadereduktion beroende på den rustning som väljs).

Sighulf säljer också metallhjälm av alla slag. Om en hjälm inte görs speciellt för kunden, brukar den göras i form av ett stiliserat och väldigt rofylstet djurhuvud. Om det ingår visir är detta vanligen den mest skrämmande delen av hjälmen. Sighulf anser att en kämpes hjälm bör fungera avskräckande mot fienden och konstruerar därför sina hjälmar på detta underliga sätt.

Sighulf accepterar ibland begagnade rustningar som en del av betalningen för en ny, men enbart byten accepteras aldrig. Begagnade rustningar brukar i allmänhet renoveras och säljas, men ingen garanti ges för hur väl de står sig i strid. Alla inbytta saker är märkta "begagnat" och kostar mindre än det som Sighulf har tillverkat själv. Det lager som brukar finnas

är oftast ett par begagnade rustningar av metall, ben-skenor, handskar och halsskydd i metall, några begagnade brynjor, en eller två begagnade hjälmar, ett stort antal nya hjälmar, och flera nya brynjor. Sighulf Arvo föredrar alltid rustningar som anpassas efter kunden. Han ser dem som en krigares "andra hud".

Arvo har många kunder, så det är ytterst osannolikt att arbeten för äventyrare prioriteras, även om det kanske förbättrar läget om man erbjuder mer pengar. Alla rustningar har Sighulf Arvos initialer inetsade.

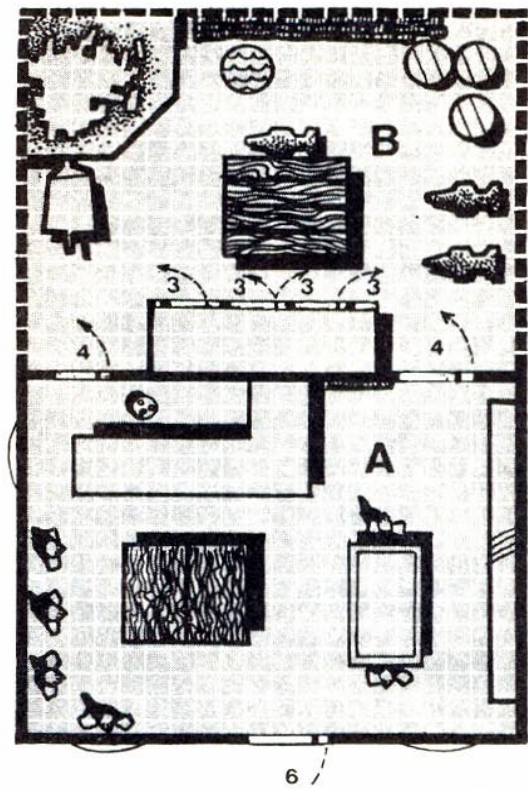
Anläggningen

A. AFFÄREN

Affären består av ett antal prydligt utställda föremål, antingen upphängda på rustningsdockor, lagda på hyllor, eller utställda i montrar eller på ett bord. På den norra väggen hänger en stor spegel så att kunderna kan beundra sig själva när de provar rustningar. Affären sköts av Sighulfs dotter Evdina och hans son Karan. Evdina brukar för det mesta stå bakom disken i affärens vänstra ände, medan Karan hjälper kunderna.

I affärens sydvästra hörn finns en fantastisk metallrustning utställd på en rustningsdocka. Under affärens öppethållande syns den genom fönstret. Den är silverfärgad och prydd med opaler. Hjälmen har visir och är formad som ett björnhuvud. Rustningen är gjord av en speciell stål- och platinalegering och skulle ha prytt en stor hjälte vid namn Cedrin Björn-

Skala: en ruta = 30 cm



ram. Tyvärr dräptes Björnram innan han fick sin rustning och nu står den i fönstret som det finaste exemplaret på Arvos hantverk. Inköpspriset är skyhögt.

Entrédörren är låst (6) när affären är stängd.

B. GÅRDEN/SMEDJAN

På gården finns en eldgrop, härkningstunnor och flera städ. Verktyg och material förvaras i det skjul som står vid södra muren. Skjulet är gjort av tegel och trä och har tunga, järnbeslagna ekdörrar med lås (6). Gården inhägnas av en 150 cm hög mur.

Sighulf och hans söner Grane och Taram brukar arbeta här. Nattetid vaktas både gården och affären av Sighulfs trogne gamle krigshund Vildhugg.

Personligheter

SIGHULF ARVO

Längd: 190 cm

Vikt: 91 kg

Ålder: 53 år

Stridsduglighet: Mycket bra.

Denne smed är en gråsprängd gammal kämpe med järngrått hår och genomträngande grå ögon. Han föredrar stridsyxan även om han är skicklig med andra vapen.

Sighulf är rättfram och öppen. Han uppskattar ett gott skämt, men tar sitt hantverk på allvar och skämtar aldrig när han säljer sins varor. Han anser att rust-

ningssmide är en fin konst och tål inte att någon säger något föraktfullt om detta.

Sighulf brukar ofta experimentera med olika legeringar eftersom han vill få fram den perfekta metallen för rustningar. Han tror inte mycket på rustningar som inte är gjorda av metall och vägrar sälja sådana. Han gillar att tala med dvärgar eftersom han tycker att de är de bästa metalleverantörerna och han letar alltid efter nya förbindelser bland de kortvuxna.

Sighulf håller alltid ett öga på sin dotter Evdina. Han har sett hur hon reagerar för äventyrare som ser bra ut och vill inte att hon ska råka illa ut.

EVGINA ARVO

Längd: 152 cm

Vikt: 52 kg

Ålder: 24 år

Stridsduglighet: Dålig

Evdina är en alldaglig flicka som har ärvt sitt utseende från fadern. Hon har sinne för affärer och vet nästan allt som finns att veta om rustningar, även om hennes far inte låter henne tillverka någon. Evdina är väldigt mottaglig för män med vackert yttre och hennes affärssinne försvinner ofta när någon eldig hjälte flirtar med henne. Detta leder ofta till problem, speciellt när Evdina för någon casanova uppger ett fullständigt löjligt pris som Sighulf sedan måste revidera.

KARAN ARVO

Längd: 178 cm

Vikt: 75 kg.

Ålder: 21 år.

Stridsduglighet: Dålig.

Karan har ett babyansikte och är undersäsig. Han vill väldigt gärna bli soldat och tycker om att höra berättelser om hjältedåd på slagfältet. Han brukar ofta förpesta tillvaron för de kämpar som kommer till affären genom att försöka få dem till att berätta sådana historier.

Hans far vill att han ska ägna sig mer ihärdigt åt rustningstillverkning, men Karan vill hellre bära rustningar än tillverka dem. Karan bär alltid dolk och bekämpar gärna inbillade fiender med den.

GRANE ARVO

Längd: 180 cm

Vikt: 102 kg

Ålder: 29 år

Stridsduglighet: Mycket bra

Han är en storgigant och lite tjock kämpe, men delar i alla fall sin fars stora skicklighet i strid (fast han är inte lika bra på att göra rustningar).

TARAM ARVO

Längd: 177 cm

Vikt: 72 kg

Ålder: 26 år

Stridsduglighet: Dålig.



Taram är en mager och ganska stilig ung man som tror att han är en fantastisk älskare. Han försöker alltid flirta med alla kvinnor som kommer för att köpa rustning och ställer ofta till scener i samband med detta. Han är inte alls så bra som fadern på att göra rustningar, även om han är bättre än de flesta. Han bär alltid dolk, men är egentligen inte någon riktig kämppe. Han gillar att ha lite snobbiga kläder på fritiden, vilket är en källa till irritation för Sighulf.

VILDHUGG

Krigshund

Stridsduglighet: Mycket bra.

Vildhugg är Sighulfs krigshund och är riktigt duktig trots sin höga hundålder. Bara Sighulf och Evdina kan kontrollera Vildhugg helt och han tar sig en smakbit av den som kommer nära honom eller försöker skada någon i familjen Arvo. Han håller sig i närheten av Evdina eller Sighulf hela dagen och strövar fritt omkring i affären och på gården nattetid.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

En snabbköpsescanovla bland äventyrarna försöker få ett bra pris på en rustning genom att flirta med Evdina, men upptäcks av Sighulf och hans söner. (Spelledaren kan uppmuntra denna situation genom att spela Evdinas rollperson precis så som den är skriven.) Ev-

dinas familj gillar inte detta och arrangerar snabbt ett tvångsäktenskap för den stackars saten.

ÄVENTYR 2

Sällskapet lejs för att stjäla Björnrams rustning från affären, vilket innebär en konfrontation med Vildhugg och förmodligen med en eller flera ur familjen Arvo, som är i affären just då. Ett alternativ till detta är att rustningen stjäls och Sighulf lejer äventyrarna för att spåra upp förövarna och ta tillbaka rustningen.

ÄVENTYR 3

En äventyrare köper en begagnad rustning och inuti den hittar han en karta över en hemlig ingång till stadens kloaksystem. Kartan visar att ett magiskt och mycket värdefullt föremål är gömt i kloakerna.

Allmänt

Rustningar är viktiga i nästan alla fantasyspel, och Sighulfs Rustningar ger rollpersonerna en god möjlighet att köpa rustningar av hög kvalitet. (Naturligtvis tar det lång tid och kostar mycket pengar, men detta hindrar äventyrarna från att missbruka inrättningen). Eftersom rustningarna är kundanpassade kan spelledaren låta rollpersonerna fråga efter praktiskt taget vad som helst (krokar till packningar eller koger, etc). Det skall dock vara någorlunda förnuftigt. Om spelledaren vill kan Arvo skapa speciella legeringar som både väger lite och ger ett större skydd.

FINDARS STALL OCH SMEDJA

Ibland kan en bra springare vara lika viktig för en äventyrare som ett välslipat svärd eller en magisk stav. För omvårdnad och inköp av springare är Findars Stall och Smedja värd sitt pris.

Findars Stall och Smedja ligger i utkanten av staden, bredvid en av huvudvägarna. Stallet och smedjan erbjuder all förväntad service till rimliga priser. Findar hyr även ut hästar med eller utan seldon. En droppe av hyrarens blod erfordras dock som "säkerhet" (se äventyr 2 för en förklaring).

Ett köp av en häst och/eller seldon innebär en uppgörelse med Nedd (som försöker skinna köparen på så mycket som han någonsin kan).

Findars reparerar även vagnar. Inrättningen utför diverse smidesarbeten och småreparationer av vapen och rustningar. Priset beror på hur mycket arbete som krävs.

Anläggningen

Stallet, som är byggt av trä, är två våningar högt, med undantag av smedjan. Smedjan täcks av ett slutande trätak som hålls uppe av fyra stöttor. Golven är

av jord och själva stallet är halmtäckt. "Övervakningen" i stallet är i själva verket ett öppet höloft täckt av ett tak som också det hålls uppe av stöttor. Större delen av loftet är upptaget av höbalar. Vid mitten av loftets östra vägg, under lite hö, finns en liten låda som innehåller en liten summa pengar (Nedds hemliga gömställe).

A. SMEDJAN

Här tillverkar och reparerar smederna metallverktyg och redskap. Den koleldade härden täcks över när den inte används.

När man drar i ett rep som är fäst i en takbjälke aktiveras blåsbälarna. Botten i bälarna dras upp och luft blåses in i härdens botten (så att elden flamar upp). Ett städ på en träsockel står framför härden. I sockeln finns en del av de verktyg smederna använder. Kylträget av trä är fyllt med vatten för att kyla föremålen när de kommer ifrån städet.

B. KOLBINGEN

Allt kol till smedjan förvaras här. Genom de södra

dörrarna fyller man på kol och genom de norra hämtar smeden ut kol till smedjan. Den östra väggen i bingen är 150 cm hög.

C. VAGNSREPARATIONER

Här är ett öppet område där block och talja hänger från taksparrarna. Detta används för att lyfta upp vagnarna medan ett hjul eller en axel sätts dit eller repareras. Här skos också hästarna vid dåligt väder. När vädret är bra skos de vanligtvis ute på gatan.

D. FÖRVARING

Här förvaras hjul, trä, järn och det kol som blir över från kolbingen. Det är mycket smutsigt, dammigt och belamrat här. Bakom allt bråte, allra längst in, finns en smutsig presenning som täcker en liten härd. Härden är bara 25 x 25 x 50 cm och är dekorerad med ett antal underliga magiska symboler. Det verkar väldigt magiskt allting och endast Smeden vet om att det finns.

E. SMEDENS RUM

Det här rummet är mycket enkelt möblerat och innehåller bara ett litet bord vid vilket smeden äter, ett handfat och en kanna där han kan tvätta sig, och några krokar på östra väggen för upphängning av kläder. Smeden sover på en filt som lagts ovanpå lite hö vid norra väggen. Under höet har ett hål grävts ut i jordgolvet. Här gömmer smeden en speciell yxa som han brukar arbeta på när han är ledig. Löst packad jord

täcker hålet och trots att Nedd har lagt märke till detta när han har bytt hö, har han inte närmare funderat över det. Yxan är fint arbetad med underliga tecken, men annars är det en vanlig yxa (se Smeden under Personligheter för en förklaring).

F. SELDON

Betsel, sadlar, selar etc hängs upp här när de inte används. Denna förvaring ingår i stallavgiften.

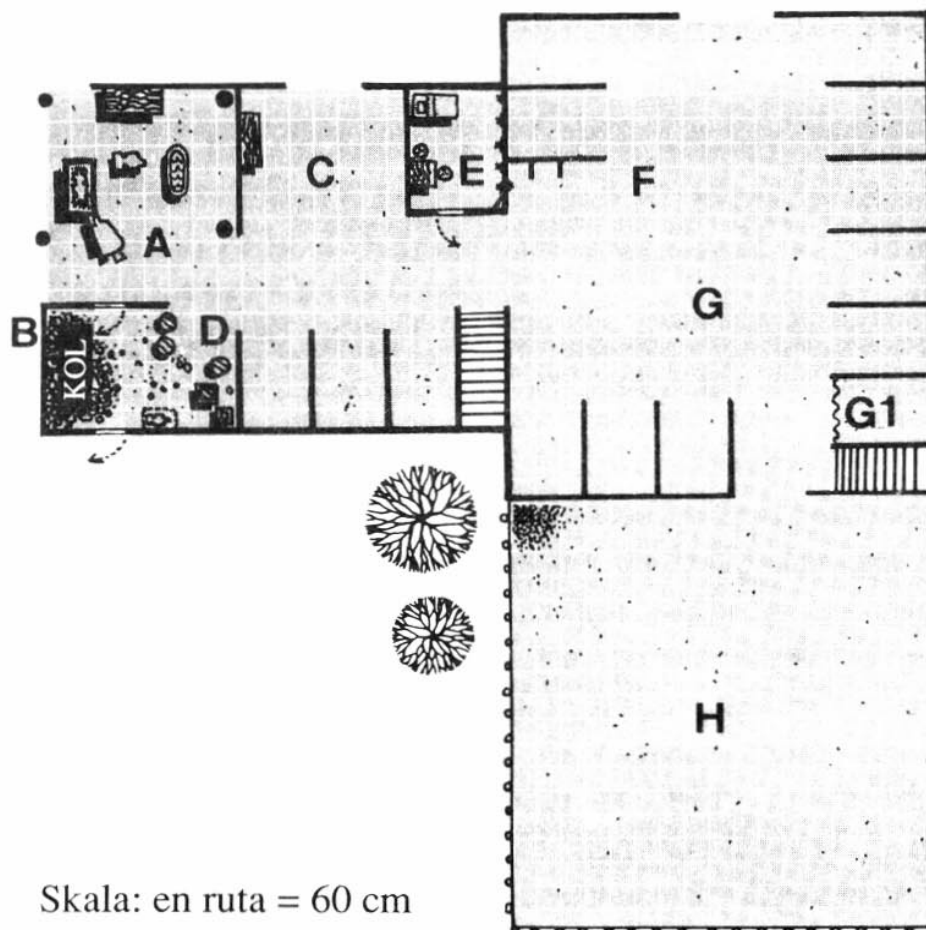
G. LEVERANSMOTTAGNINGEN OCH BOXARNA

Detta är ett stort öppet område mellan de murar som kantas av boxarna. Genom den stora porten i norra väggen kommer de vagnar som levererar hö till hästarna. Höet kastas med hjälp av tjugor upp på loftet ovanför stallet. När det regnar brukar några män som annars sitter utanför krogarna komma hit för att prata, titta på förbipasserande och kanske spela ett improviserat hästskospel.

Boxen som markeras med G1 är en specialbox för djur som ska behandlas särskilt väl. De andra boxarna (inklusive dem mitt emot sektion C) är vanliga boxar för inackordering av hästar.

H. INHÄGNAD

Denna inhägnad används att motionera hästarna i. Nedd skyfflar bort all hästspillning till inhägnadens nordvästra hörn. Staketet runt inhägnaden är gjort av stänger och är 150 cm högt.



Skala: en ruta = 60 cm

Personligheter

FINDAR

Längd: 175 cm

Vikt: 82 kg

Ålder: 43 år

Stridsduglighet: Dålig

Findar är en fet, flintskallig man med ett ansikte som ser ut som om det vore täckt av månkratrar. De röda ådrorna som syns på hans kinder och stanken av diverse dryckjom bekräftar intrycket av att han är en suput. Han är också ägaren till stallet och smedjan. Findars mål här i livet är att aldrig ta ett nyktert andetag. Han skulle mycket väl kunna vara en stor informationskälla för den som är villig att köpa en sejdel eller två (eller tre eller fyra) till honom, men han brukar glömma bort viktiga detaljer i sitt alkoholtöcken. Findar dricker förstås bara tillsammans med vänner, men alla som köper en flaska till honom blir automatiskt vän med honom.

Findar tillbringar så lite tid som möjligt i stallet och det är i själva verket Nedd som sköter ruljangsen. Findar kan vagt redogöra för detta om man ber honom och kommer dessutom ihåg att Nedd är hans brorson och en bra pojke. Han säger inte mycket om Smeden och sveper omedelbart en sejdel eller två om någon för honom på tal. Han undviker ständigt Smeden. Findar bor inte i stallet utan brukar sova där han råkar falla ned. Om han faller ihop i närheten av stallet tar Nedd hem honom till ett litet ruckel mitt i staden. Findar är mycket orolig för att vinet ska ta slut och brukar gömma flaskor runt hela stallet.

NEDD

Längd: 175 cm

Vikt: 61 kg

Ålder: 19 år

Stridsduglighet: Bra med kniv, annars Medelmåttig.

Nedd är en gänglig pojke, kvicktänkt och snabb med den utsmyckade dolk han alltid brukar bära. Hans hår är smutsblont och slarvigt klippt ungefär i



kraglängd, och mittbenat. Hans ögon är blå, tänderna är rena (och nästan alla finns kvar). Han arbetar ofta utan skjorta och avslöjar då en benig torso utan hår. Trots Findars föreställning om att Nedd är hans brorson är han det inte. Nedd sade bara till Findar att han var det för att få jobbet. Nedd är i grund och botten en hederlig person och arbetar hårt. Han lurar bara dem som han tror har råd med det och är mycket talangfull när det gäller att lista sig till vilka som har skaffat sig rikedomar i fuktiga ruiner. Han är en mycket företagsam ung man och har en stor övertalningsförmåga.

Den utsmyckade dolk han bär är magisk (dock inte särskilt stark magi). Han fick den av sin förre arbetsgivare, en riddare som misshandlade honom väldigt mycket. Han var page hos riddaren och lämnade denna tjänst när han tröttnade på misshandeln. Nedd gav sin före detta arbetsgivare ett otrevligt sår med vapnet i samband med detta.

SMEDEN

Längd: 188 cm

Vikt: 79,5 kg

Ålder: 42 år

Stridsduglighet: Bra med yxa, annars Ganska Bra.

Magisk förmåga: Mycket bra; M1, M2, M4, M5, M6, M8.

Smeden är en lång och mager man. Han är slät-rakad och har tjockt, klarrött hår som räcker till axlarna. Hans högra öga är blått och det vänstra brunt. Han är uppenbarligen stum.

En dag innan Smeden kom till staden råkade stalllets dåvarande smed ut för en underlig olycka. Elden i smedjan flammade plötsligt upp och tände eld på mannen, som dog en hemsk men bråd död.

Nästa dag dök Smeden upp i stallet. På tecken-språk frågade han Findar om jobbet som smed. Findar skulle just skratta ut honom (eftersom han tyckte att han var alldeles för späd för att vara smed) när mannen gav honom en blick som fick Findar att nyktra till på fläcken. Smeden anställdes och visade sig vara rätt duktig. Även om det inte hade varit fallet, hade Findar aldrig vågat avskeda honom. Smeden (det enda namn på honom som folk känner till) är egentligen en mäktig trollkarlskrigare vid namn Koris ibn Tas. Han kan tala. Att utge sig för att vara stum är bara en del av hans förklädnad. Hans utseende är även det en del av förklädnaden och är resultatet av en magisk förändring.

Han håller sig för sig själv för det mesta och arbetar på en hämndplan som inbegriper en fältherre, den magiska härden i område D och yxan som han har gömt i sitt rum (se äventyr 1 för en mer detaljerad beskrivning). Smeden avslöjar inte sin rätta identitet i första taget. Han är icke desto mindre en oroande och mystisk figur, särskilt för Findar.

(SL: Om en trollkarlskrigare inte passar in i din kampanj, gör då om Koris till en vanlig trollkarl eller behandla honom som en särskild personlighet).



Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

För tre år sedan slog en fältherre ihjäl Koris ibn Tas' familj och drev iväg Koris själv från den by där hans familj alltid hade bott. Detta är orsaken till att Koris, känd under namnet Smeden hos Findar, förändrade sitt utseende och "skaffade" jobbet som smed. Koris håller nu på att arbeta ut en hämndplan som inbegriper yxan han har i sitt rum och den magiska härden som är gömd i område D. Koris har hållit på med att förbereda yxan länge genom att rista runor på dess huvud. Koris har försäkrat sig om att rykten om vapnet har börjat cirkulera i staden. Dessa rykten förstärktes ytterligare när tre skurkar försökte ta yxan ifrån honom en gång. Då slog han i snabb följd ihjäl dem alla tre. Man såg hur yxan glödde vit under striden. Det var ett magiskt trick, för yxan i sig är inte magisk.

Koris plan går ut på att vänta till dess att fältherren hör ryktena och kommer för att få yxan. Eftersom fältherren förlitar sig starkt på magiska vapen är det troligt att han gör detta. Koris kommer då att ge honom yxan, men först ska han använda härden för att förtrolla den. Härden gör att de vapen som skapas på den gör dubbel skada i strid och glöder vita när de hanteras. Vapnet fångar dessutom de dräptas själar och gör att de kan hemsöka drömmarna hos de som slog ihjäl dem. Ibland kan det leda till att mördaren blir vansinnig. Denna effekt kan bara anpassas till en person och bara denna kan bli utsatt för vapnets fördelar och dess förbannelse (för alla andra är det bara ett vanligt vapen).

Äventyrarna kan bli indragna i denna plan på många olika sätt. De kan lejas av ett annat sällskap eller av fältherren själv. De kan höra talas om yxan och försöka stjäla den själva. Koris kan leja dem för att leverera yxan till fältherren. De attackerar då av en annan grupp och Koris kräver att äventyrarna skaffar tillbaka yxan.

I vilket fall som helst kommer äventyrarna att konfronteras med Koris, fältherren eller med andra sällskap som är intresserade av yxan.

Kom ihåg att Koris kommer att fortsätta att låtsas vara stum så länge som möjligt och att hans hämnd-

begär visavi fältherren är hans allt förtärande önskan i livet.

ÄVENTYR 2

Nedd har en otrevlig vana att hyra ut hästar som han inte äger (dvs hästar som inackorderats). Det är på grund av detta som en droppe blod krävs som "säkerhet" när man hyr en häst. Nedd tar blodet till en trollkarl i staden som kan använda det för att skicka en demoneller något annat monster på den som inte lämnar tillbaka en häst. Detta scenario kan fungera på två sätt. En tjuv kan hyra en häst av Nedd och då ger Nedd honom en av äventyrarnas hästar. Hästen begagnas i ett fräckt rån och lämnas sedan tillbaka. Den ovetande äventyraren rider senare ut på sin häst, den känns igen och äventyraren arresteras för ett brott han inte har begått. För att fria honom måste äventyrarna få Nedd att tala om hur det hela ligger till och kanske till och med få tag i den verkliga brottslingen. Det andra sättet är förstås att äventyraren får för sig att han kan stjäla sin hyrhäst och plötsligt får en demon efter sig!

ÄVENTYR 3

Riddaren som Nedd var anställd hos tidigare kommer tillbaka till staden fast besluten att slå ihjäl sin före detta page och ta tillbaka den magiska dolk som sårat honom så svårt. Den finurlige Nedd kommer på ett sätt att blanda in äventyrarna i detta och lurar dem att tävla med riddaren som vid det laget kan ha ett helt följe i sällskap.

Övrigt

Stallet kommer väl till pass för de som vill inackordera sin häst eller få något lagat. Det är också en bra plats att skaffa sig information på från de som bor i närheten. Smeden kan kanske tillverka vilket metallföremål som äventyrarna än vill ha gjort. Ytterligare äventyr med stallet i centrum kan röra sig om hästkapplöpningar eller hästskotävlingar. Allt beror på dina egna önskemål och din fantasi.

GILLIANS VAXFANTASIER

En av de mest fantastiska specialaffärerna i staden är Gillian Olfins Vaxfantasier.

Gillian är specialiserad på handgjorda ljus. De prisas högt både av besökare och stadsbor. Ljusen stöps i den form och storlek som köparen önskar och deko-

reras sedan av Gillian själv. Priset beror på hur pass invecklat det är att göra ljuset och på hur lång tid det tar. Gillian gör också vanliga sorters ljus, både med och utan doft. Dessa är ordinära ljus för hushållsbruk, gjorda antingen av talg eller renat bivax. Talgljusen är

billigare och brinner lite klarare, men där ventilationen är otillräcklig, ryker de oftast mycket och ger upphov till illamående.

SPECIALLJUS

Fastän det inte är allmänt känt, tillverkar Gillian även två mycket "speciella" typer av ljus.

KÄRLEKSLJUS

Det ena specialljuset kallas "kärleksljus". Det görs av bidrottningsvax och utöver detta innehåller det några blod- eller svettdroppar både från den presumtive "älskaren" och den som vill bli älskad. Ljuset ges till "älskaren" och när denne låter det brinna blir han eller hon kär i den som köpt ljuset. Det första "kärleksanfallet" kommer när ljuset har brunnit halvvägs, och när det sedan har brunnit ned helt blomstrar kärleken fullständigt. Föremålet för den ömma lågan är fullständigt omedveten om effekten och tror att det är en helt vanlig förälskelse. Men någon som kan använda sig av magi kan avslöja ett "offers" förtrollning.

Kärleksljusets effekt avtar efter 1-6 veckor, men kan förstärkas med ytterligare ett ljus. Dessa ljus är väldigt användbara för äktenskapsförmedlare och förnäma personer som vill att deras motvilliga söner eller döttrar ska ingå äktenskap, liksom för kärlekskranka i allmänhet. Priset för kärleksljus är högt och det tar 2-12 dagar för Gillian att tillverka ett.

SPÖKDETEKTOR

Gillian gör även ett specialljus som kallas "Spökdetektor". Det är ett tunt, svart ljus som brinner med en vanlig gulvit låga. När det förs inom fem meter från en ande som befriats från sin kropp eller ett förtrollat lik, blir lågan klarblå. Ljuset bör brinna oavbrutet i ungefär 48 timmar, och kan avslöja de flesta sorters odöda varelser.

Priset för en spökdetektor är högt och de flesta av köparna är höga präster eller spökjägare, men ett gäng äventyrare som gör en förfrågan eller en antydning kan erhålla ett sådant ljus. En spökdetektor tar 3-18 dagar att tillverka.

Anläggningen

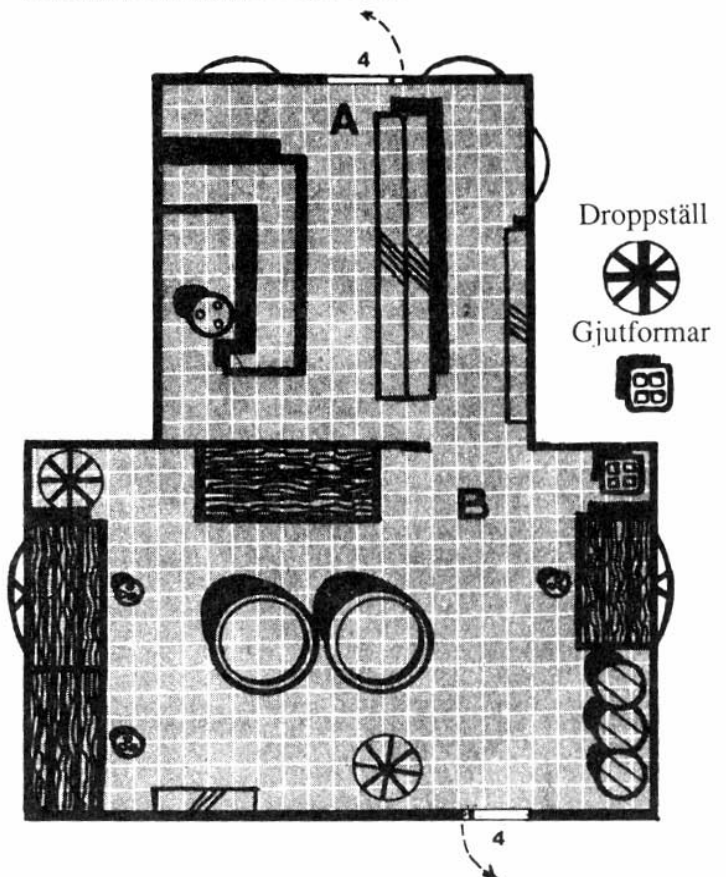
A. AFFÄREN

Detta är själva affären, byggd av trä och ljus sten. Ljus är utställda i ställ och hyllor, och pengar tas emot av en flicka som är anställd här, och placeras i en lerskål. Affären är öppen från en timma efter soluppgången till ungefär två timmar efter mörkrets inbrott.

B. VERKSTADEN

Här tillverkas ljusen. Mitt i rummet finns två stora, runda järnkar ovanför ett ställ som står över en eld-

Skala: en ruta = 30 cm



stad. Vax till ljusen smälts i karet. Två stora droppställ (av trä, där ljusen hängs för att torka) står vid norra väggen. Fyra arbetsbord har placerats i verkstaden och där tillverkar Gillian och hennes medhjälpare de olika ljusen. Förråd av sådant som vekar, färg och råvax finns ovanpå och under dessa bord. Om Gillian håller på med ett kärleksljus eller en spökdetektor arbetar hon här till sent på natten, ensam eller tillsammans med Cera.

Personligheter

GILLIAN OLFIN

Längd: 168 cm

Vikt: 68 kg

Ålder: 26 år

Stridsduglighet: Dålig

Magisk förmåga: Medelmåttig. M2, M3, M5.

Gillian är en yppig, blodfull kvinna med hes röst, mörkblont hår, intensiva gröna ögon. Hon är både väldigt självständig och mystisk. En del säger att hon är en häxa. Det är inte sant, även om Gillian har en viss magisk kunskap som hon fick under sitt korta mellanspel hos en sekt som kallas Järntrummans Döttrar. Den här sekten tror på en mycket obskyr gudinna, Yulali, och då sekten ville ha en jungfru som prästinna, var Gillian tvungen att ge sig iväg. Gillian älskar att simma naken i månskenet, dricker inte alkohol, och ryktet säger att hon har haft ett stort antal älskare på höga positioner i staden. Hon går alltid



barfota. Hennes husdjur är en siameskatt som kallas Shinjaru.

CERA MURDDIN

Längd: 149 cm

Vikt: 40 kg

Ålder: 15 år.

Stridsduglighet: Dålig

Magisk förmåga: Ganska bra; M1, M2, M5, M8.

Cera är en nätt liten kvinna med isblå ögon, svart hår och bleka fina drag. Hon är blyg och tyst, och har svårt för att få några nya vänner. Hon blir sällan arg och har en mycket stark vilja för att vara så liten. Hon har en kunglig hållning, men fogar sig alltid efter Gillian.

Cera är ett oäkta barn och skänktes till Döttrarna av sin förnämna fader för att undvika skandal. Döttrarna använde henne för att pressa fadern på pengar, men Cera satte sig till motvärn. Med Gillians hjälp rymde även Cera från Järntrummans Döttrar. När Gillian hade öppnat sin ljusaffär, bad hon Cera komma dit och arbeta åt henne. Hon och Gillian har inte försökt kontakta Ceras far, men (utan att de vet om det) försöker han finna sin förlorade dotter.

Cera lärde Gillian att göra spökdetektor-ljuset, och båda arbetar de med att utveckla nya typer av magiska ljus. På sin fritid gör Cera små vaxskulpturer som används när man tillverkar gjutformar.

Anställda

Gillians personal består av unga flickor, som hon lär upp. De är från 14 till 22 år gamla. Hon tycker dels att kvinnor gott kan yrkesarbeta, och dels att det är svårt att anställa män, eftersom de har en irriterande benägenhet att bli förälskade i henne.

Äventyrsförslag

Gillians ljusaffär är en bra plats för alla äventyrare som vill skaffa både vanlig belysning och specialljus.

ÄVENTYR 1

Tillsammans med en av sina förnämna älskare lurar Gillian en av männen i sällskapet att åta sig något farligt uppdrag (för att få honom till detta kan hon använda ett kärleksljus, eller helt enkelt förföra den stackars tafatte mannen).

Uppdraget kan vara stadsbaserat (t ex stöld av någon dyrbar grannlåt från stadens skattkammare eller av ett visst fällande dokument från borgmästarens hem), eller också kan det utspela sig i vildmarken.

ÄVENTYR 2

En grupp vresiga prästinnor från Järntrummans Döttrar anländer till staden för att ta hämnd på Gillian och Cera för att de flydde från sekten. Sällskapet blir av en slump inblandade i denna kamp, och står inför Döttrarnas makt — och kanske inför självaste Yulali (om du vill kan du ersätta den riktiga gudinnan med någon av dina egna).

ÄVENTYR 3

Befriad från bojorna i ett politiskt äktenskap genom sin hustrus förtidiga död, har Ceras far äktat sin stora kärlek, Ceras mor. Hans första hustru gav honom inga barn, och Cera är därför hans enda arvinge. Hans brorson försöker ta hans egendomar och titel ifrån honom. Båda sidor i detta familjegräl söker efter Cera; hennes far för att erkänna henne, och hennes kusin för att döda henne.

Äventyrarna kan lejas av den ena sidan för att leta upp och tillfångata Cera. Om Cera redan har kidnappats kan äventyrarna engageras för att rädda henne. Gillian kan också leja äventyrarna för att skydda Cera om hon tror att ett nytt hämndförsök från Järntrummans Döttrar är på gång, eller om en konkurrerande ljustillverkare försöker stjäla hemligheten med de magiska ljusen.

I alla dessa fall kommer äventyrarna att finna Cera mycket motvilligt inställd till att ha något med dem att göra. Hon avskyr att bara vara en bricka i spelet.

RÖDA JORDENS LÄDERARBETEN

Röda Jordens Läderarbeten ligger i en avsidat belägen gränd i stadens äldre del. Här producerar "Hårige Jac", alla slags läderarbeten. Jacs varumärke är en fyllig, rödbrun ockrafärg som utvinns av lera från en hemlig källa.

Hårige Jac kan tillfredsställa nästan alla önskemål beträffande läder; antingen ur lagret eller genom att utföra beställningsjobb. Alla hans varor är av god kvalitet och mycket välgjorda. De görs oftast av vanligt skinn från kor, kalvar, grisar och hjortar. Ibland använder han sig också av skinn från hästar, får, killingar, getter och kaniner. Jac kan arbeta med nästan vilket skinn som helst, under förutsättning att hans verktyg och klister kan användas på det. Han garvar inte skinnen själv eftersom han föredrar att köpa redan garvade skinn utan päls (han kan dock göra saker av även icke garvade skinn).

Jac har specialiserat sig på små läderföremål och är varken särskilt skicklig på eller intresserad av att göra sådant som läderrustningar, sköldar eller sadlar. Hans priser är beroende av vad som önskas. Man får gissa sig till när Röda Jordens Läderarbeten har öppet och det gäller att få tag i Jac när han är i affären.

Lagerförsäljning

Hårige Jac brukar ha ett lager av följande läderarbeten som går att köpa omedelbart: bälten, remmar (tunna läderremmar som är utskurna ur överblivna delar), läderrep (gjorda av sammanflätade remmar och tjocka, tunga och svåra att skära av), lädermantlar (dyra), mössor och hattar, väskor, börsar, arm- och benskenor, armband och piskor (allt från korta ridpiskor till tre meter långa oxpiskor). Alla föremål säljs till rimliga priser.

På begäran kan Jac kundanpassa en del av dessa föremål. Han kan till exempel göra bältespännen som innehåller små dolkar eller strypsnador, bälten med fickor på insidan för mynt, mantlar med dolda fickor i fodret, mössor och hattar med strypsnador gömda inuti eller med inlägg av metall, börsar och väskor förstärkta med metalltråd för att lura väskryckare, arm- och benskenor med nitar för att ge ett bättre skydd och piskor med metallhandtag.

En gång i tiden kunde dylika föremål köpas med en gång, men nu måste de beställas. Beställningar av andra sorters läderarbeten, vilka återfinns i förteckningen nedan, kan också göras.

HANDSKAR

Dessa är Jacs specialitet och de är alltid av god kvalitet. Jac provar ut dem genom att göra avtryck av kundens händer. Stridshandskar kan göras av hästskinn eller mycket tjockt koskinn och blir tillräckligt starka för att motstå svärds- och dolkhugg och de flesta nål-

fällor. Mycket fina handskar görs av lammskinn, killingskinn eller hjortskinn, och de dekoreras standardmässigt om kunden inte har ytterligare önskemål. Jacs handskar passar alltid bra och ger en större rörelsefrihet än vanliga handskar (beroende på tjockleken hos det läder som använts).

Jac gör handskena på olika sätt. Han kan till exempel lägga till knogjärn. En skyddande förstärkning i form av överlappande metallremmar skyddar handen och kanske till och med handleden och underarmen om handskan räcker upp till armbågen.

Jac tillverkar också "klibbiga" handskar. Dessa brukar han inte informera om förrän han har lärt känna och tycka om en rollperson (vilket är mycket ovanligt). Klibbiga handskar görs av skinnen från en särskild typ av mullvad som Jac brukar jaga. Han garvar skinnen själv och lämnar kvar lite av pälsen. Handskena blir då håriga på insidan och på handens baksida, medan handskens handflatedel är hårlös och klibbig.

De är idealiska för klättring och gör att man får ett bättre grepp om sitt vapen. Det blir dessutom lättare att fånga något som kastats. Dessa handskar är lite klumpiga eftersom de förhindrar små fina rörelser och försämrar känseln. De är dessutom mycket dyra och på grund av Jacs oduglighet när det gäller garvning håller de nog inte längre än ett år.

MJUKA STÖVLAR

Dessa stövlar har mjuka sulor och skaft av läder. De ser ut som mockasiner och gör att bäraren kan röra sig mycket tyst och säkert. De skyddar både fötter och ben från allt utom mycket oländig terräng. Sulorna nöts ut efter sex till tio månader, men stövlarna kan sulas om två gånger till ungefär en fjärdedel av kostnaden för stövlarna. Jacs stövlar är dyra, men snyggt dekorerade. Han kan även här lägga till saker, som till exempel dolkskidor eller metallförstärkningar, men då blir de ännu dyrare.

ANDRA FÖREMÅL

Jac kan specialkonstruera andra föremål efter kundens önskemål, t.ex. genom att lägga till dolda fickor, dolkskidor, metallförstärkningar, hällor för armborstlod m m på begäran. Varje tillägg gör att priset ökar.

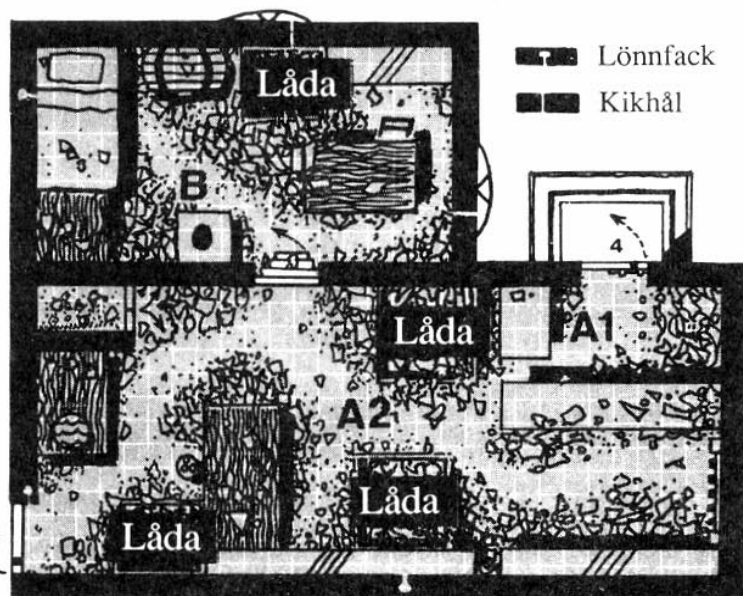
Jac arbetar ganska snabbt så man kan få sakerna inom rimlig tid.

(SL: Bestäm efter ditt eget gottfinnande hur mycket saker och ting kostar och vad Jac kan föreslå äventyraren. Kom ihåg att han är en rätt instabil personlighet, han kan mycket väl vägra att göra vissa saker).

Byggnaden

Byggnaden i vilken Röda Jordens Läderarbeten ligger, är gjord av sten. Dess inre är rappat och försett med träpanel. Det spetsiga taket är täckt med halt takskiffer, vilket är mycket svårklättrat. Från insidan syns de tunga takbjälkarna.

Skala: en ruta = 30 cm



Huvudingången till affären går genom en liten stenbelagd gård och nedför ett par trappsteg till en dörr som alltid är stängd. För att komma in måste besökaren ringa på en liten klocka till vänster om dörren.

Håriga Jac tittar ut på den som ringer på klockan genom ett av de små kikhål som finns runt entrén. Om han vill göra affärer med besökaren, använder han en lång ståltrådsförsedd sak för att regla upp dörren. Dörren är alltid reglad och är dessutom låst (4) när Jac inte "har öppet". Utspridda i inrättningen är fyra hemliga nischer som Jac har hackat ut ur stenväggarna (de är markerade på kartan). Öppningen till varje nisch är tillräckligt stor för att man skall kunna peta in ett mynt i taget och mynten staplas i ett rör under nischen. Varje rör innehåller mellan femtio och åttio mynt. Jac förvarar endast guldmynt i dessa nischer.

A. AFFÄREN/ARBETSRUMMET

Detta rum är uppdelat i en affär (A1) och ett arbetsrum (A2).

Rummet är smutsigt och otroligt belamrat. Nästan allt utrymme är upptaget av stora lådor som är överfyllda av läderbitar och golvet är grundligt täckt av allt skräp som läderarbetena ger upphov till. Effekten av allt detta blir att många trånga gångar går genom rummet och det är helt omöjligt att förflytta sig snabbt här. Nyligen färgat skinn och till hälften färdiga saker hänger ifrån taksparrarna och förstärker inrättningens

klaustrofobiska intryck. Det finns alltid en unken stank av nytt läder, damm och skarpa kemikalier i affären.

"Affären" är knappast värd namnet. En ranglig trädisk hindrar kunderna från att ge sig in i arbetsrummet. På hyllan vid södra väggen ligger de beställda föremål som Jac är klar med och ett ställ vid östra väggen används för att "ställa ut" färdiga saker.

Rummets arbetsdel är också fullständigt överbelamrad och mycket illa upplyst, Jac brukar alltid ha ett ljus vid sin sida när han arbetar.

I arbetsrummets nordvästra hörn finns "jordrummet", en avdelad sektion i vilken Jac förvarar den röda lera av vilken han tillverkar sin färg. Jac är mycket paranoid när det gäller denna hemliga färg och släpper inte in någon i jordrummet. En kort trappa i arbetsrummets norra del leder upp till Jacobs bostad.

B. BOSTADEN

Detta rum är ännu mer belamrat än affären/arbetsrummet. En illaluktande obäddad säng står i nordvästra hörnet. Till den kommer man via en trång gång som avgränsas av läderbitshögar och spillror. Bredvid sängen står en stor kista. Det finns mindre i kistan än ovanpå. Jac brukar förvara lite kläder och de kopparmynt han får i kistan. Kikhålet i fönstret på östra väggen är en av Jacobs utkikspunkter där han kan titta ut på folk som står vid entrédörren. Ljuset i rummet kommer ifrån två ljushållare på södra väggen.

Butiksägaren

"HÅRIGE" JAC

Längd: 160 cm

Vikt: 55 kg

Ålder: 35 år

Stridsduglighet: Mycket bra med piska; Medelmåttig med eggvapen; annars Dålig.

"Håriga" Jac har fått sitt smeknamn på grund av sin otroligt ludna kropp. Han är en benig man med rättfärgat skägg och mustasch, vilken han oupphörligt drar i när han talar. Hans illa skötta, mörka hår har redan några silverstrimmar. Eftersom han arbetar inomhus med mycket skum belysning, kisar han mycket när belysningen är starkare. Hans rygg är böjd som ett resultat av att han har suttit böjd över sitt arbete under många år och detta gör att han ser kortare ut än vad han faktiskt är.

Jac lider av en långsam, dödlig förgiftning, som beror på den jordfärg han använder. Denna förgiftnings effekter gör inte bara att han ser tio år äldre ut än vad han är, utan också att han har vanföreställningar om att alla är "ute efter honom". Han är väldigt paranoid gentemot alla besökare. Jacobs älsklingsvapen är en flottig, svart piska, som han brukar ha rullad kring midjan. Piskans järnhandtag är ihålligt och inuti det förvarar han de ädelstenar han får som



betalning (han packar ihop dem så att de inte skramlar). Han är riktigt bra på att använda piskan och kan snabbt avvärpa, snärja eller strypa folk i vad han uppfattar som självförsvar. Dessutom brukar han ha något vapen med egg till hands.

Jac är särskilt paranoid när det gäller sin speciella jordfärg och antar att alla är ute efter att stjäla dess hemlighet (en otrolig vanföreställning eftersom få skulle kunna använda sig av hemligheten även om de fick tag i den). Han iakttar noggranna försiktighetsåtgärder när han måste fylla på sitt förråd av färgen och blir mycket våldsam om en kund skulle råka komma nära lerlådan.

Eftersom Jac är paranoid håller han sig för sig själv. Han måste dock träffa de invånare i staden som förser hans inrättning med diverse saker (garvare, en metallhantverkare, en dolktillverkare etc). Ingen kan riktigt benämnas som hans vän. Jac lämnar sin affär endast tidigt vid soluppgången eller vid skymningen och använder alltid dörren på baksidan av affären.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

En nyligen gjord sats av Jacs speciella jordfärg har gett några ovanliga egenskaper till ett par mycket fina handskar av killingskinn. Jac gjorde dem åt en tjuv,

dock utan att känna till mannens verkliga sysselsättning. På grund av en underlig kemisk reaktion avger handskarna en svag ljusliknande glöd när de gnuggas snabbt mot varandra. Detta "snabbljus" är tillräckligt för att man skall kunna dyrka upp lås och är därför högt värderat av smarta bovar. Tjuvarnas kung har försökt få tag i lite av färgen men på grund av Jacs paranoia misslyckades försöket.

Tjuvarnas kung vänder sig därför till äventyrarna och lejer dem antingen på vanligt sätt eller lurar dem att försöka få tag i färgen och/eller ta reda på varifrån den kommer. Äventyrarna kan även tillfrågas om de kan avgöra om glöden beror enbart på färgen eller om Jac har något annat som orsakar den. Tjuvarna i staden vill ha tag i alla "glödande handskar" de kan få.

ÄVENTYR 2

Någonstans i skräphögarna i Jacs arbetsrum finns det avtryck av en kvinnas händer, fötter och torso. Dessa togs när Jac skulle göra matchande handskar, stövlar och tunika åt denna kvinna. Arbetet utfördes aldrig eftersom kvinnan dog i en eldsvåda kort därpå, men Jac har kvar avtrycken (han har allting kvar). En magiker som älskade kvinnan tror att han kan återföra henne till livet genom att använda hennes avtryck och aska.

Jac vägrar att ha något att göra med magikern eftersom han tror att denne tänker förtrolla honom. Magikern erbjuder äventyrarna en anseelig summa pengar om de kan hitta avtrycken.

ÄVENTYR 3

Jac får en beställning på att skapa något av ett ovanligt skinn från ett vilddjur. Han lejer äventyrarna för att jaga vilddjuret och föra dess skinn till honom. Ett alternativ till detta är att Jac redan har ett sådant skinn men inte kan få sitt vanliga klister att fungera på det. I sitt instabila tillstånd blir han övertygad om att en av äventyrarna har ett recept på ett klister som passar och jagar den stackars äventyraren för att få tag i det.

Övrigt

Håriga Jac tillhör den mest excentriska gruppen av SLP: genuina galningar. Hans underliga personlighet kan orsaka alla möjliga problem för äventyrarna, särskilt om han skulle bli vän med någon av dem av någon konstig anledning. Bortsett ifrån denna form av växelverkan, kan Röda Jordens Läderarbeten vara ett perfekt tillfälle för fantasifulla spelare som vill ha alla slags användbara tillbehör. Låt dina spelare komma med idéer om sådana tillbehör på egen hand och använd ditt sunda förnuft när det gäller att avgöra vad som är och inte är möjligt, vilken tid det kan ta och vad det kan kosta.

SKARPSKYTTSS BÅGAR

Skarpskytts Bågar säljer ett brett urval av bågar, men inga andra vapen. Pilar av alla sorter finns också, liksom koger, armskenor, handleds- och fingerskydd, bågsträngar, bågvas och andra tillbehör. Lektioner i bågskytte kan fås från Idaya Skarpskytt själv.

Idaya Skarpskytts specialitet är sammansatta pilbågar. Detta vapen är det finaste exemplet på Idayas hantverk och har ett förhållandevis högt pris. En sådan pilbåge kan köpas när som helst, men Idaya föredrar att speciltillverka bågarna efter kunden. Sådana bågar kostar ännu mer, men resultatet blir ett vapen med större räckvidd, bättre anslagskraft och större precision. (SL: Bedöm själv sådana effekter.) Idaya kan dessutom, när hon gör en båge, använda sig av köparens starka sidor (en exceptionellt stark rollperson kan t ex få en båge som kan utnyttja hans eller hennes styrka).

Fjäderbeklädningen på Idayas pilar är väldigt noggrant gjord och ofta färgrik. Om speciella insignier eller färger önskas på pilarna, kan detta ordnas. Bågsträngar finns i en mängd olika material, allt ifrån enkla och grova strängar till komplicerade strängar av fin silkestråd.

Idaya Skarpskytt sköter hela båg tillverkningen själv och är mycket stolt över sitt arbete. Hon tillverkar även pilar och bågsträngar, men har lärlingar till hjälp med detta. Hon är en mästarskytt med vilken båge som helst.

Skarpskytt utför också reparationer av bågar och Idaya kan ta en båge i utbyte eller köpa en intressant bågtyp om detta erbjuds henne. Hon är alltid intresserad av nya tekniker och stilar inom sitt hantverk. Hon tycker dock inte att armborst är bra och vill inte ha något med dem att göra. Skarpskytts Bågar har öppet från ca kl 10 på förmiddagen till mörkrets inbrott.

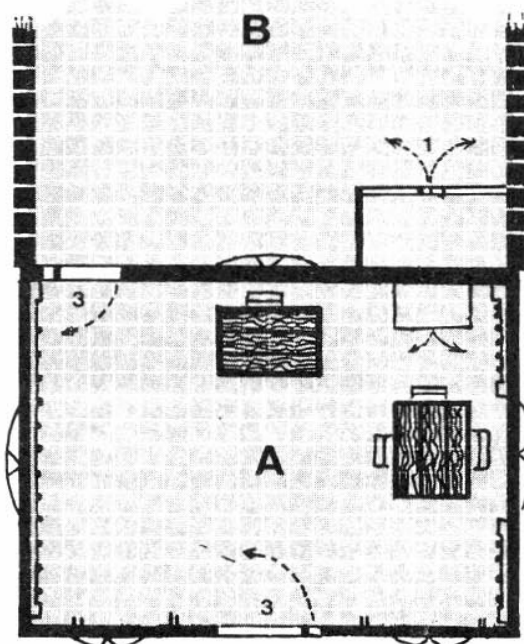
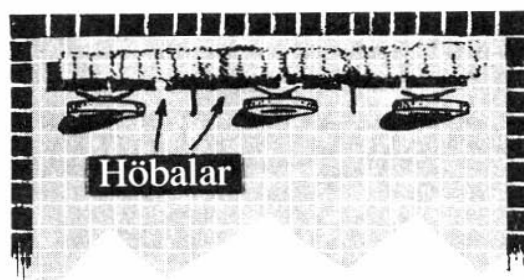
Byggnaden

A. AFFÄREN

Affären är trevlig och väl upplyst. Bågar hänger på ställ vid de östra och västra väggarna, koger och andra tillbehör hänger på krokar på södra väggen. Tre fantastiska bågar hänger på norra väggen. De tillhör Idaya Skarpskytt själv. En av dessa är en naturlig båge av polerat horn. Den andra är en pilbåge av ebenholts med guldkanter, och den tredje är en sammansatt jaktbåge av trä.

Vid bordet framför fönstret på norra väggen brukar Idaya arbeta. Bordet framför fönstret på östra väggen är till för hennes lärlingar. De pengar man får in placeras i en låda i Idayas arbetsbord, i ett litet penningsskring av mässing. Varken lådan eller skrinet kan låsas.

Vid A1 finns ett skåp där Idaya förvarar mindre verktyg och material, som t ex pilspetsar, fjädrar, strängar etc. Idaya brukar arbeta till sent på natten i affären, så en låda med ljus brukar alltid finnas till hands. Idaya och hennes båda lärlingar har nycklar till affären.



Skala: en ruta = 30 cm

B. BÅGSKYTTEBANAN

Detta är ett öppet område omgivet av en tre meter hög tegelmur. I norra änden av området är tre måltavlor uppsatta mot en tre meter hög stapel av höbalar. Målet i mitten är en vanlig måltavla, det vänstra är en manssilhuett och det högra är en silhuett av en kronhjort. Flera pålar är instuckna i höbalarna ungefär 250 cm från marken. Rörliga mål kan hängas upp på dessa. Alla bågprovningar och bågskyttelektioner äger rum här. Vid B1 finns ett litet skjul där Idaya förvarar det trä som ännu inte har torkat. När det är torrt gör hon bågar och pilskäft av det. Skjulet har bara ett enkelt lås (1). (Kartan över denna del har förkortats vid de brutna linjerna. Banan är mycket längre än vad teckningen visar).

Personligheter

IDAYA SKARPSKYTT

Längd: 165 cm

Vikt: 57 kg

Ålder: 32 år

Stridsduglighet: Utmärkt med alla sorters bågar, annars Dålig.

Idaya är en attraktiv kvinna med långt, glänsande, kolsvart hår, mörkgröna ögon och en smärt figur. Hon klär sig i ljusgröna tunikor, mörkgröna byxor, svarta stövlar, beige handskar av dovhjortsskinn och jägarhatt. Idaya har vunnit fler pris i båg tävlingar än någon annan i staden, och hon gillar att mäta sin förmåga mot alla nykomlingars. Hon övar åtminstone två timmar om dagen med båge och finslipar ständigt sin förmåga att använda detta vapen.



Det tar 3-4 veckor för Idaya att tillverka en båge. Ännu längre tid tar det för kundanpassade bågar. Hennes namn etsas in på alla bågar hon gör. Hon brukar bära med sig en båge, för det mesta pilbågen av ebenholts från affären.

Idaya Skarpskytt dricker inte särskilt mycket vin. Hon är inte främmande för en liten flirt med någon stilig man, men har svurit på att gifta sig endast med någon som är bättre än hon på att skjuta med båge, något som ännu inte har inträffat.

BARD KOLBEINSSON

Längd: 173 cm

Vikt: 70 kg

Ålder: 28 år

Stridsduglighet: Medelmåttig

Bard är en ung man som ser rätt bra ut. Han har kortklippt blont hår, mustasch och en lapp över sitt vänstra öga. Han förlorade sitt öga under ett fälttåg och tog avsked från armén strax därpå. Han är mycket bra på att göra pilar. Han är hopplöst förälskad i Idaya och reagerar mycket svartsjukt om någon uppmärksammar henne. Idaya vet inte om detta utan behandlar Bard på ett affärsmässigt sätt.

BETTINA SYLVASDOTTER

Längd: 152 cm

Vikt: 50 kg

Ålder: 17 år

Stridsduglighet: Dålig

Bettina är den andra lärningen hos Idaya. Hon är en alldaglig flicka med rött hår, fräknar och gröna ögon. Hon är lite överspänd och mycket lynnig.

Bettina utför enklare arbeten i affären medan hon lär sig hantverket. Bard lär henne att göra pilar och Idaya låter henne reparera bågar. Hon har inte någon direkt fallenhet för arbetet och gör ofta misstag. Eftersom hon är dotter till Idayas äldsta vänner, tolereras hennes misstag. Bettina är nästan lika förälskad i Bard som han är i Idaya; men det vet *han* inte.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

Idaya är regerande mästare i den bågskyttetävling som stadens härskare anordnar om ett par dagar. Mycket pengar och politisk prestige står på spel i tävlingen och en förnäm man som konkurrerar med härskaren lejer en trollkarl för att lägga en besvärjelse över Idaya. På grund av denna skakar hon våldsamt varje gång hon ska använda sin båge. Idaya hyr äventyrarna för att hitta trollkarlen som lade denna besvärjelse (hon vet inte vem eller var han är), och tvinga honom att dra tillbaka den innan den stora tävlingen. För att hjälpa Idaya måste sällskapet konfrontera diverse hejdukar från den illasinnade förnämne mannen, liksom med magikern själv.

ÄVENTYR 2

Bard gillar inte den uppmärksamhet som en manlig äventyrare i sällskapet visar mot Idaya. Han kan utmana denne på en duell eller leja några banditer för att äventyraren ska få sig en läxa.

ÄVENTYR 3

Idaya hör ett rykte om ett magiskt föremål som är förbundet med bågsskytte (en båge, pil, eller en

handske som gör själva avfyrandet snabbare etc). Hon vill ha tag på föremålet och hyr sällskapet för att hitta det åt henne. Föremålet ifråga kan ägas av någon i

staden, eller av någon på någon mystisk, okänd plats. Föremålet kan till och med vara ett som stals från Idaya för länge sedan.

TORS KLINGOR

De äventyrare som letar efter fint handgjorda klingor i staden behöver inte gå längre än till Tors Klingor, en affär som innehas av en mästare på svärdsmede, Tor.

Tor är en före detta äventyrare som blev svärdsmed och hans skicklighet när det gäller blanka vapen av alla sorter är känd överallt. Tor gör alla sorters vapen med klinga, t ex svärd, dolkar, spjut och pikar, efter kundernas önskemål. Hans inrättning tillverkar även sköldar, men dessa är bara medelmåttiga. Tor tillverkar däremot inte krossvapen som slagor och klubbor, eftersom Tor tycker att sådana barbariska vapen inte passar riktiga krigare.

Priserna är i allmänhet höga; extremt höga för svärd och lite billigare för andra sorters klingor. Priset för sköldar är genomsnittliga. Alla svärd och dolkar säljs med standardskida eller fodral, såvida man inte vill ha något mer exklusivt. Tor gör också utmärkta reparationer.

Tors arbeten är högt värderade eftersom han har sin egen, unika smidesmetod. Han blir ofta anlitad för att göra arbeten åt förnäma personer och det är mycket troligt att äventyrarna får vänta flera månader innan han kan göra vapen till dem.

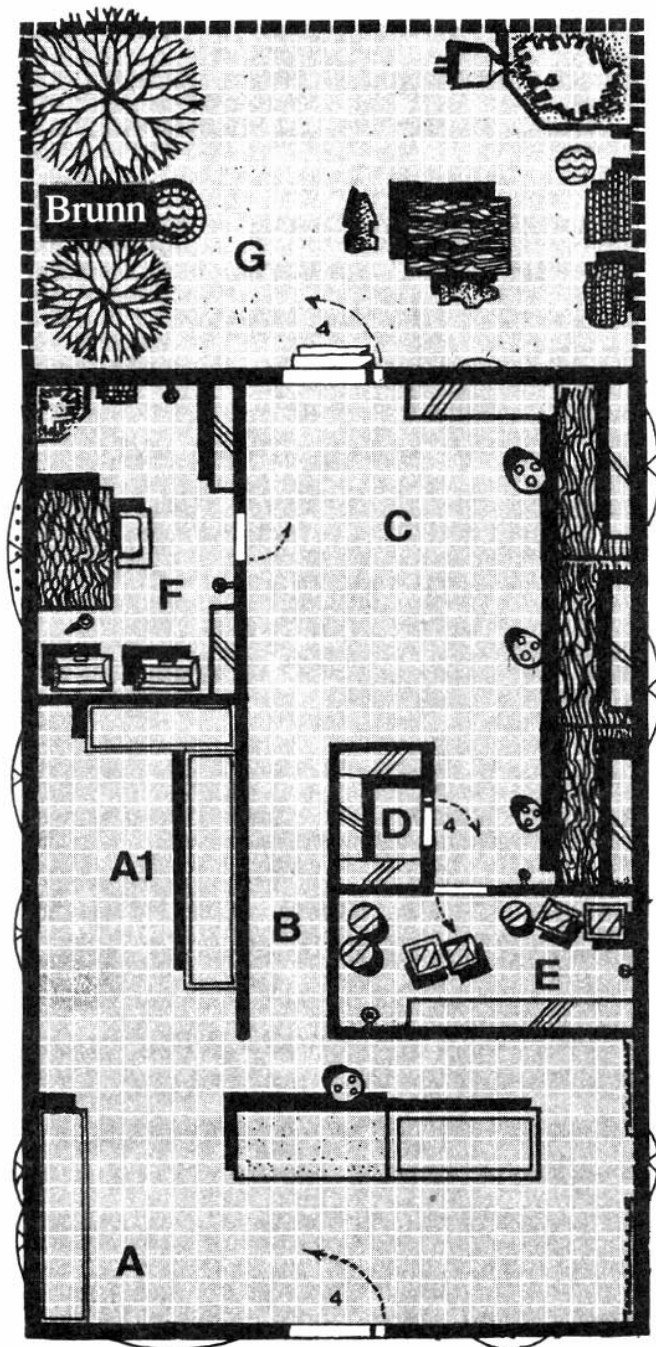
Om en äventyrare behöver ett vapen omedelbart har Tor ett visst lager. Detta sortiment är dock inte lika bra som de kundanpassade vapnen. Alla vapen som köps hos Tors Klingor är dock utmärkta ifråga om hållbarhet, skärpa och effektivitet i strid.

Om man skaffar ett kundanpassat vapen är det perfekt balanserat och extremt dödande i händerna på den det tillverkades för (beroende på dennes stridsduglighet med vapenslaget i fråga förstås). Om vapnet är ett svärd kan köparen till och med få en viss bonus när det gäller att träffa med det (det får spelldaren avgöra och även här beror det på personens stridsduglighet med detta svärd). Ett kundanpassat vapen som används av någon annan än den det tillverkats för är mindre effektivt än vanligt. Tor kan tillverka en klinga av nästan vilket material som helst, dvs om detta kan fungera som ett vapen. (Ett svärd av guld skulle vara vackert, men det skulle också vara rätt oanvändbart i strid). Om det önskade materialet är en dyrbar metall måste det anskaffas av köparen. Om kunden vill ha svärdsfästet eller fodralet klätt med dyrbara ädelstenar, kan Tor köpa sådana (om de finns) från köpmän som säljer ädelstenar, men detta innebär en stor prisökning.

Tors Klingor är öppet från soluppgången till precis efter solnedgången, men svärdsmeden och hans läringar arbetar ofta till sent på natten med olika projekt.

Anläggningen

Svärdaaffären är en envåningsbyggnad av sten och trä. Både dörren på framsidan och den på baksidan kan låsas (4). Bakom affären finns en stor gård där smidet äger rum.



Skala: en ruta = 30 cm

A. AFFÄREN

Affären Tors Klingor är ett stort, trevligt rum där affärens varor är prydligt utställda. Mittemot entrédörren finns en disk, bakom vilken lärlingen Sven sitter. Han förestår affären, men säljer bara det som Tor vill ska säljas, till de priser som Tor bestämmer, så man kan inte köpslå med honom. Pengar läggs i en låda under Svens disk och vidarebefordras till Tor på kvällen. Om man begär ett kundanpassat vapen, måste man betala en depositionsavgift på 25% av kostnaden och då får man göra upp affären direkt med Tor. Vid den östra väggen, runt fönstret, står ställ som innehåller spjut och pikar. Bredvid disken finns en monter med en samling dolkar och korta svärd. På södra väggen hänger flera fina svärd av olika slag. Framför fönstren på södra halvan av den västra väggen står en annan monter som innehåller svärd och dolkar. På hela västra väggen i affären hänger sköldar.

A1. PROVNUMMET.

Den här delen av affären är ett ekiperingsrum där kunderna undersöker de olika vapenslagen och vapenstilarna för att Tor skall kunna göra dem ett vapen. Rummet innehåller ett brett urval av prover, som kunden kan välja mellan för att få ett vapen i sin egen smak.

B. KORRIDOREN

Det här är helt enkelt en smal korridor som leder från affären till rummet bakom.

C. ARBETSNUMMET

Det här är ett stort, öppet rum där de sista detaljerna på vapen och sköldar läggs till. På östra väggen hänger hyllor som innehåller diverse verktyg och under dem står en låg arbetsbänk med flera pallar framför. Ljus kommer från två stora fönster i östra väggen. Det finns också ett litet fönster i norra väggen, vilket vetter ut mot smidesgården.

D. LAGER

Detta lilla rum är helt enkelt ett förvaringsrum för de vapen eller sköldar som antingen är klara eller håller på att bearbetas. Tor har den enda nyckeln till hänglåset (4) på den tunga ekdörren.

E. LAGER FÖR RÅMATERIAL

F. SKRIVKAMMAREN

Tor använder detta rum när han arbetar på speciella konstruktioner och idéer. Vid den västra väggen står ett bord med en stol framför. Ljus kommer från det stora, gallerförsedda fönstret i västra väggen. Söder om bordet står en hög ljushållare, som tänds när Tor arbetar på natten. I rummets nordvästra hörn finns en

liten eldstad. Vid södra väggen står två mycket stora bronskistor, var och en stängd med hjälp av sju mystiska sigill. Dessa kistor är förtrollade och kan endast öppnas genom att man rör vid alla sju sigillen i en speciell ordning och säger "Rangim Mengbar" medan man rör vid det sjunde sigillet. Förtrollningen gör också att kistorna inte kan flyttas (de kan alltså inte bäras bort, såvida lösenordet inte har sagts). Kistorna är en present till Tor från en magiker åt vilken han tillverkade några specialklingor. Tor förvarar sina högt värderade ritningar i kistorna tillsammans med de finaste exemplen på hans hantverk.

G. SMIDESGÅRDEN

Smidesgården ligger utomhus och inhägnas av ett 125 cm högt staket. Två stora träd växer i västra delen av gården och mellan dem finns en djup brunn. Själva smedjan ligger i nordvästra hörnet och vid sidan av den står en vattentunna för kylning och härdning av metallen från smedjan, och ett städ för själva metallarbetet.

Personligheter

TOR HUGGARE

Längd: 179 cm

Vikt: 82 kg

Ålder: 55 år

Stridsduglighet: Utmärkt med alla slags svärd, Mycket bra på att kasta dolk annars Bra.

Tor är en svartmuskig man med ett mycket brunt ansikte, långt lurvigt hår, yvig svart mustasch och skägg samt mörka ögon. Han har ett långt ärr längs vänster arm. Han arbetar hårt och noggrant och bevakar svartsjukt sina ritningar så att hans rivaler i branschen, både verkliga och inbillade, inte kan komma åt dem.

Tor var under många år en äventyrare, men talar inte gärna om det. Han är arbetsnarkoman, och man kan ofta hitta honom i affären sent på natten där han arbetar på något projekt. Tor är lika duktig på att använda svärd som att göra dem, och tvekar inte att genomborra den som försöker stjäla något från honom.

SVEN RÖDE

Längd: 184 cm

Vikt: 84 kg

Ålder: 36 år

Stridsduglighet: Mycket bra med alla sorters svärd, annars Ganska bra.

Sven har rött hår och mustasch och gröna ögon. Han är lång, stark och lite långsam eftersom han är halt i sitt vänstra ben. Han är lärling och trots att han är en stabil och pålitlig arbetare saknar han den genignist som behövs för att han ska bli en mästare.



Sven har alltid på sig en läderjacka och tjocka svärdshandskar av skinn. Han är lojal mot Tor och de båda är goda vänner.

KLAS TENTRE

Längd: 179 cm

Vikt: 86 kg

Ålder: 18 år

Stridsduglighet: Medelmåttig

Klas är Tors brorson och lärling. Han har kortklippt, brunt hår, mycket ljus hy och blå ögon. Även om Klas är en rätt duktig metallhantverkare har han inget intresse för sin farbrors affärer. Han drömmer alltid om att bli en äventyrare och ge sig ut på jakt efter guld, ära och sköna unga damer. Detta passar inte in i Tors planer alls. När han drar sig tillbaka vill han absolut att Klas ska ta över eftersom han är den ende kvarvarande släktingen. Han äger ett fint svärd som Tor gjort särskilt åt honom till hans födelsedag, men han är bara en medelmåtta på att använda det.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

En rivaliserande svärdssmed har hört rykten om ett fantastiskt svärd som Tor har tillverkat åt en mäktig och förmäm man. Denna smed lejer äventyrarna för att stjäla svärdet så att han kan studera Tors teknik. Svärdet förvaras förmodligen i de förtrollade kistorna i skrivkammaren. Naturligtvis skulle Tor och Sven bli väldigt upprörda om de fann äventyrarna i färd med att stjäla det.

ÄVENTYR 2

Klas har äntligen börjat försöka förverkliga sina drömmar genom att gå med i ett ganska tvivelaktigt gäng äventyrare. Tor lejer sällskapet för att leta reda på hans brorson och hämta tillbaka honom. Det är också möjligt att Tor och Sven gör sällskap med äventyrarna på detta uppdrag. Den svåra uppgiften består först och främst i att lämna tillbaka Klas levande. Detta scenario kan vara en del av ett större äventyr, där Klas sällskap kan användas som spelarnas rivaler.

VISMAN FYBERS UPPSTOPPNING OCH MUSEUM

Fybers inrättning ligger i en tvåvåningsbyggnad av mörkbrun sandsten. I källaren finns museet och nyfikna inbjuds att besöka det och förundra sig över det underbara arbete som den excentriske vismannen har uträttat. Fyber stoppar upp nästan alla de djur som kunderna vill ha, men drar gränsen vid människor eller människoliknande varelser (dvärgar, älvor, troll etc). Priserna är mycket höga, särskilt om Fyber måste förse kunden med själva djuret som skall stoppas upp. Av denna anledning är de flesta av vismannens kunder förmäna personer eller välsituerade köpmän. Att stoppa upp och montera även ett litet djur kan ta från ett par veckor upp till en månad för Fyber. Det blir dyrare och mer tidsödande ju större djuret är och om svårighetsgraden ökar. Huvuden är lättast, medan

hela kroppar är svårare. I allmänhet monteras ett huvud eller ett litet djur på en fint polerad träplakett med en namnplåt av mässing. Större arbeten monteras på trästativ.

Fybers arbeten är utomordentliga tack vare en särskild process som bara han känner till. Han är också väldigt bra på att "reparera" djuren, dvs att återställa skadade delar av de djur som ska stoppas upp, genom att dölja sår osv. Självklart är det extremt svårt att återställa ett allvarligt skadat djur. Fyber har faktiskt sina begränsningar och inte ens han kan återställa djur som har stekts med hjälp av magi eller skurits i bitar.

Fybers uppstoppning och museum är öppet från mitt på dagen till skymningen. Det är gratis inträde till museet, men donationer mottages gärna.



Jaktexpeditioner

Om en kund vill ha ett speciellt djur uppstoppat och monterat men inte har ett sådant, kan visman Fyber arrangera så att ett jaktsällskap faller den önskade "trofén". Naturligtvis måste önskemålen vara inom vissa gränser; ett jaktsällskap skulle förmodligen inte vilja fånga en drake (fast om priset är högt nog kanske även det kan ordnas). Djuret måste självklart existera och vara relativt lättåtkomligt. Spelledaren bör avgöra vilka slags djur Fyber kan gå med på att försöka få tag i.

När ett djur måste jagas innan det kan stoppas upp, blir det förstås en viss försening. Denna kan bli från tre veckor upp till flera år lång, beroende på vilket djur som söks. Jakter planeras vanligen av Zebura Onex, en av Fybers assistenter.

Fyber lejer gärna äventyrare till sina jaktexpeditioner. Ibland vill någon blaserad, förnäm person följa med. Det kan vara någon som vill känna lite av jaktens spänning, men som är för feg för att ge sig ut själv. Om Fyber lejer äventyrarna vid sådana tillfällen brukar han försäkra sig om den förnåmes säkerhet genom att ta en försätlig "försäkring" på äventyrarna.

Denna "försäkring" utförs med de "själsugarädelstenar" som han har i sin ägo. Ädelstenarna aktiveras när man rör lätt vid dem. Fyber placerar varje ädelsten på foten av några speciella bågare och insisterar på att få skåla med äventyrarna och ta farväl av dem innan jakten börjar. Han säger tyst åt ädelstenarna att aktivera sig under skålandet, förmanar äventyrarna att vakta den förnåme mannen och föra honom tillbaka i säkerhet, och antyder att det står i hans makt att straffa eventuella svek. När expeditionen har gett sig iväg

tar han bort ädelstenarna från bågarna och har dem i säkert förvar tills jaktsällskapet kommer tillbaka.

Själsugarstenarna är underligt formade, mångfärgade juveler. När man rör vid dem samtidigt som man säger orden "Cormantiz Ra!", suger de ut själen ur den som rör vid dem. Offret känner ingenting. Själén visar sig inuti ädelstenen som ett miniatyrporträtt.

Om sällskapet återvänder med den förnåme mannen, återges själen till dess ägare genom de omvända orden "Ra Cormantiz!". Själén återvänder också om ädelstenen slås sönder, även om Fyber inte skulle välja en sådan metod i första taget.

Om Fyber tror att svek eller dubbelspel har förekommit kan själen förstöras genom att den som håller ädelstenen säger "Azad Alak". Offret blir då en själslös varelse utan tankeförmåga. Fyber vill inte avslöja allt detta och är mycket mån om att uttala dessa ord tyst (eller, om det är möjligt, helst utom synhåll).

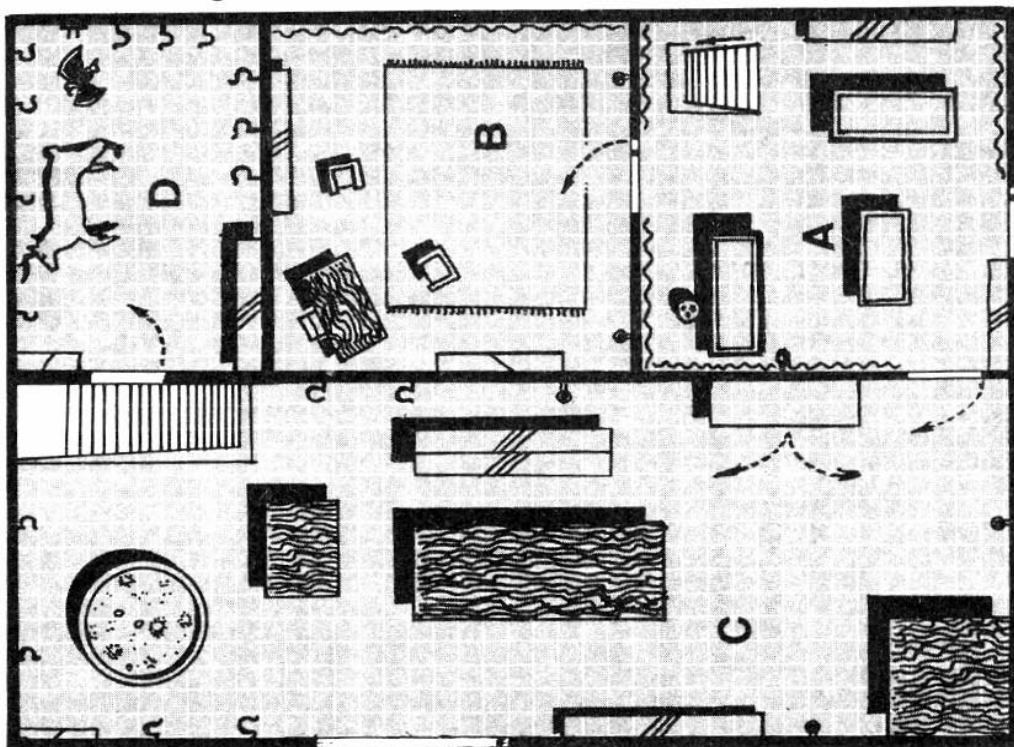
Fyber äger bara tio sådana ädelstenar och de kan användas hur många gånger som helst. Varje sten kan bara innehålla en själ och om den används när den redan innehåller en, kommer denna första själ att undkomma oskadd. Om äventyrarna är fler än tio, ber Fyber om ursäkt för att bågarna inte räcker till alla och erbjuder sämre bågare till dem som är minst betydelsefulla (och förmodligen minst mäktiga också). Att ha tio stycken att hämnas på är en tillräcklig "försäkring".

Byggnaden

Huvudentrén till Fybers uppstoppning finns på byggnadens södra sida. Den är låst (4) när museet är

Bottenvåning

Skala: en ruta = 30 cm



stängt. Bottenvåningen har inga fönster. Fönstren på övervåningen har gardiner som vanligtvis är fördragna.

A. AFFÄREN

Här finns en del små exempel på Fybers arbete utställda och här görs arrangemangen jaktexpeditionerna upp. Det ser väldigt trevligt ut här; en taklykta lyser upp rummet. En vinfärgad matta täcker golvet och på väggarna hänger mörkvioletta draperier. En disk med montrar står i nordvästra hörnet. Andra montrar och hyllor finns runt om i rummet. I nordöstra hörnet finns trappan som leder ned till museet i källaren (J). På en skylt i närheten av trappan står det "Museum" och där finns en pil som pekar nedåt. Zebura Onex sköter affären och står oftast bakom disken medan hon slipar sina vapen eller studerar kartor.

B. KONTORET

När Fyber inte arbetar brukar han finnas i sitt mörka kontor. Där finns också violetta mattor och draperier och rummet lysas upp av taklyktor och vägglyjus. Flera stora stoppade länstolar står i rummet, och ett stort skrivbord står i nordvästra hörnet. Fyber använder detta skrivbord när han gör sina räkenskaper och går igenom sina protokoll, och ibland skriver han på sina memoarer här. Vismannen använder rummet även för personliga konsultationer, men endast de bästa av kunderna kan få ett sådant mottagande. På en byffé vid västra väggen står en gyllene karaff och flera vackert utsirade, gyllene bägare som används tillsammans med "Sjalsugarädelstenarna". Karaffen är alltid fylld med en utmärkt konjak.

C. VERKSTADEN

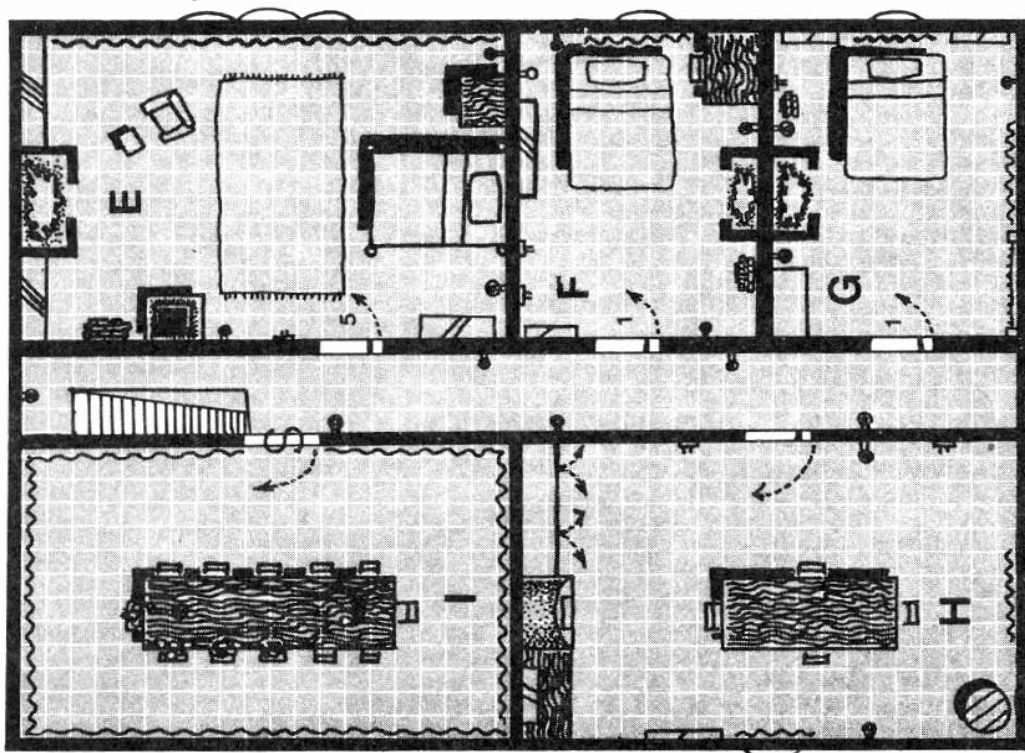
Här utför visman Fyber sitt uppstoppningsarbete. Det är ett stort rum som är tre meter högt i tak. En bred lastdörr finns i västra väggen. Den är låst (4) utom vid leveranser. Många krokar sitter på väggen och i taket. På dem hängs de djurkroppar upp som ska behandlas. Flera arbetsbord är utspridda i rummet. I närheten av den norra väggen finns ett stort kar som innehåller en väldigt farlig gul vätska som konserverar. Den är en del av Fybers hemliga process. Ett skåp som står mot den östra väggen innehåller Fybers verktyg. Hyllor och ställ längs väggarna innehåller de kemikalier som vismannen använder. Dessa kemikalier är märkta enligt en kod som bara Fyber känner till. En rad trappsteg i rummets norra ände leder upp till övervåningen. Under trappan finns en dörr som leder till förrådsrummet (D).

Rummet är upplyst av tre taklyktor och några ljus. Rummet har överhuvudtaget en ganska tråkig och melankolisk atmosfär. En skarp lukt av kemikalier och döda kroppar hänger ständigt i luften.

D. FÖRRÅDSRUMMET

Detta är ett förvaringsrum för döda kroppar. De hängs upp på krokar i väggen till dess att Fyber kan stoppa upp dem. Rummet har ingen belysning så en lykta måste föras med när man går dit. Det finns alltid många olika djur- och fågelkroppar här inne. Rummet är lite kallare än resten av huset tack vare bra isolering. Detta gör att de döda kropparna inte förstörs innan Fyber hinner börja bevara dem. I detta rum finns flera hyllor med stenburkar. I dem finns olika delar av djur som Fyber har fått tag i, t ex tarmar, päls, fjäd-

Övervåning





rar, näbbar och horn. Fyber har en liten sidoinkomst genom att sälja sådana delar till trollkarlar eller alkemister som behöver dem.

E. STORA SOVRUMMET

Här bor visman Fyber. Det är möblerat i samma mörka stil som hans kontor, med en stor länstol och en fotpall. Ljus lyser upp rummet. En mycket utsirad kanapé står vid södra väggen, med ett litet nattduksbord vid sidan.

Vid den norra väggen finns en eldstad, och ovanför den hänger en oljemålning av en vacker rödhårig kvinna. Det var vismannens hustru, Fiona. På båda sidorna av eldstaden står bokhyllor fyllda med alla sorters böcker. I spiselkransen finns en hemlig nisch som öppnas när man trycker på en dekoration (en av de många snidade rosorna) i mitten av spiselkransen. Denna ros ser exakt likadan ut som de andra. I nischen finns en låst (6) järnlåda där vismannens "Själsgarstenar" förvaras.

Vid västra väggen står ett skåp som är låst (5). Fyber förvarar sina förtjänster och sina experimentprotokoll i skåpet.

F. BARTS RUM

Här sover Bart, museiintendenten och vismannens assistent. Det är ett trevligt rum med en mörk matta, en eldstad vid södra väggen, en liten säng vid den östra, och flera hyllor. Ett bord och en stol står i syd-östra hörnet och där arbetar Bart på sina teckningar. Flera kroker för kläder sitter på väggarna. Rummet lysas upp av ljus.

G. ZEBURAS RUM

I det här ljusgröna rummet sover Zebura Onex. Rummet har en eldstad vid norra väggen, en stor garderob väster om eldstaden, en säng vid den östra väggen och flera kroker på väggarna för kläder och vapen.

Flera troféer från djur som Zebura har dödat hänger på väggen, bland annat ett magnifikt lejonhuvud. Zebura förvarar en summa pengar i lejonets mun.

H. KÖKET/MATSALEN

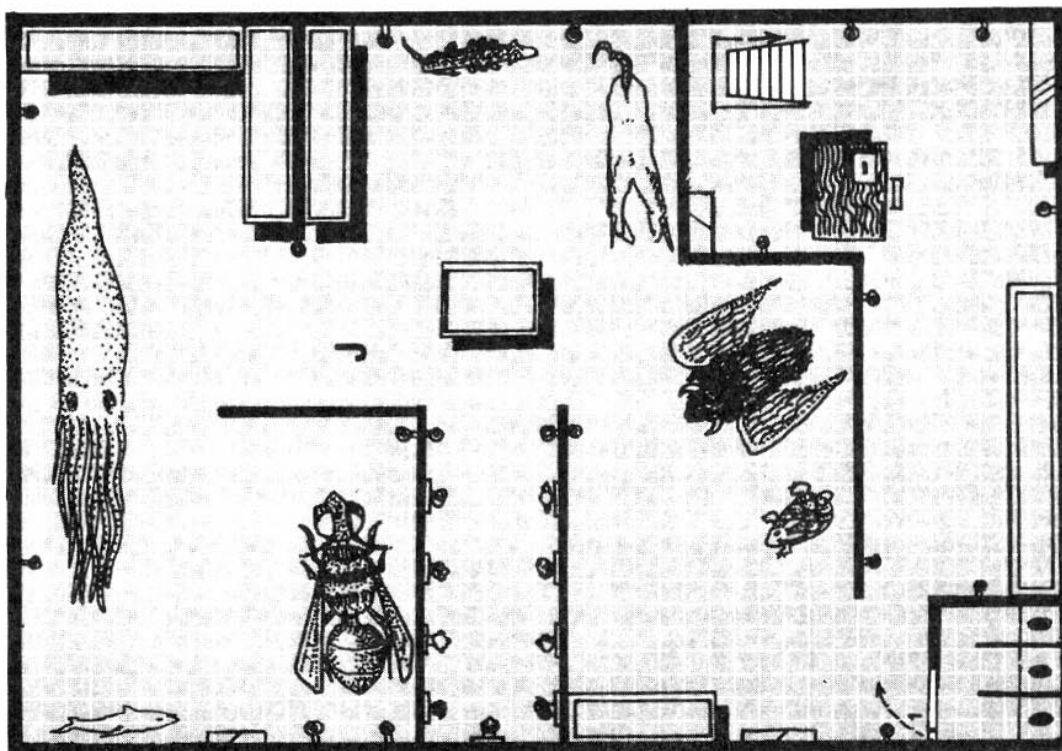
Här är köket och matplatsen för visman Fybers lilla hushåll. Ett vackert ekbord med fyra stolar står i mitten av rummet. Maten lagas i lerugnen vid västra väggen. Öster om ugnen finns ett 180 cm högt skafferi där matvaror förvaras. Väster om ugnen finns ett arbetsbord och ovanför det finns ett skåp för kryddor, redskap, grytor och annat för matlagning. En vattentunna står i södra hörnet. Liksom resten av Fybers hus, är detta rum smakfullt möblerat, även om det kanske är lite mörkt. Ljus kommer ifrån en taklykta.

Vismannen lagar all mat och insisterar på regelbundna måltider.

I. RÖDA RUMMET

Det här var en gång en väldigt fin matsal, men är nu ett hemligt rum. In i det kommer man genom en hemlig dörr vid östra väggen. Dörren öppnas genom att man lyfter upp ett ljus från en ljushållare och trycker på en knapp inuti hållaren. (Denna ljushållare är en av sex i huvudkorridoren på övervåningen, den som är precis mitt för den hemliga dörren på kartan). När knappen trycks ned öppnas den hemliga dörren inåt.

Källare



Rummet har röda mattor och draperier. Ett stort bord av ebenholts med högryggade matchande stolar dominerar rummet. I stolen vid bordets norra ände sitter det perfekt bevarade liket av Fiona, vismannens hustru. Hon sitter med ett glas i handen, som om hon deltog i konversationen efter middagen, och ser väldigt levande ut. I tre av de andra stolarna längs bordets västra sida finns tre andra uppstoppade lik (två män och en kvinna), alla döda men arrangerade så att de ser levande ut. (Se Personligheter för en förklaring till denna bisarra scen).

Bara Fyber och Bart vet om att rummet existerar. Zebura har sina misstankar, men vill inte undersöka saken närmare.

J. MUSEET

Hela källarvåningen är upptagen av museet. Den är uppdelad med hjälp av skiljeväggar och varje del är en utställning.

Museet härbärgerar en samling kuriositeter som vismannen har stoppat upp under åren. Det finns bland annat en enhörning med två huvuden, en bison-oxe med vingar, en varg med åtta ben och andra naturens nycker. En sektion innehåller också flera huvuden som en gång tillhörde några kända banditer som avrättades i staden. Spelledaren kan placera de underligheter han eller hon vill i museet.

Bart sköter museet. Han sitter vid den disk som finns längst ned vid trappan. Han hälsar besökare välkomna och visar dem runt om de så vill. På disken står en järnlåda för donationer, den har en springa och ett bra inbyggt lås (5).

Museet har väggar av sten, trägolv och en mycket unken, gammal lukt. Enda ingången finns vid trappan.

Personligheter

VISMAN FYBER

Längd: 180 cm

Vikt: 95 kg

Ålder: 58 år

Stridsduglighet: Mycket bra med huggare, annars Medelmåttig.

Visman Fyber är en mörk, aristokratisk man med en smal mustasch. Hans kläder och röst talar om att han är en mycket kultiverad person, med känsla för livets goda. Han är en gourmetkock, älskar fin konjak och litteratur.

Fyber är också galen, vilket är uppenbart om man ser på vad som finns i Röda rummet. Rummets historia börjar när Fybers fann Själsugarstenarna. Han upptäckte dem i ett gammalt tempel när han var ute på jakt med sin hustru Fiona. När han experimenterade med dem råkade han suga ut och av misstag förstöra Fionas själ. Han kunde omöjligt stå ut med att

se sin vackra hustru som en själlös varelse och dödade henne därför och stoppade upp henne.



Sedan stängde han av Röda rummet och "ställde ut" henne där. När hon levde tyckte Fiona om tilldragande äventyrarens sällskap. Det är Fybers mål att befolka matsalsbordet i Röda rummet med de vackraste människor han kan hitta. Hittills har han bara hittat tre stycken som uppfyller kraven. Dessa är de namnlösa lik som sitter runt bordet. Då och då går Fyber in i rummet och har en "middagsbjudning" då han talar till sin hustru och de tre gästerna som om de fortfarande levde. Han är alltid på jakt efter nya gäster att dräpa och stoppa upp.

Bortsett från denna besynnerlighet är Fyber en charmerande person. Han är ett geni när det gäller uppstoppning och är väldigt populär hos de förnäma i staden, vilka han förser med troféer. Han bevakar strängt sina hemliga kemikalier, och kan mycket väl tänka sig att döda en objuden gäst som försöker stjäla dem. Hans främsta mål i arbetet är att bevara utseendet av liv så naturligt som möjligt. Fyber skulle absolut försöka döda den som upptäcker Röda rummets hemlighet.

BART

Längd: 170 cm

Vikt: 64 kg

Ålder: 41 år

Stridsduglighet: Bra med dolk (både kast och närstrid), annars Medelmåttig.



Bart är en mörkhårig, mörkögd man med ett grubblande temperament. Han är fullständigt lojal mot Fyber, eftersom denne räddade hans liv när han var liten och praktiskt taget har uppfostrat honom som sin egen son.

Bart är både konservatorgesäll och skicklig tecknare. Han tecknar av de olika djuren åt Fyber så att han har detta att gå efter. Han tecknar också för sin egen tillfredsställelse. Även om dessa teckningar är utmärkta i detaljerna, är de också rätt bisarra, en återspeglning av Barts plågade själ. Han känner till allt om Röda rummet men skulle aldrig våga gå in dit utan Fybers tillåtelse. Innerst inne är han en snäll människa och rummets existens är en ständig källa till oro hos honom. Om Fyber å andra sidan hotas på något sätt kommer Bart att ila till hans försvar och hans skicklighet med dolk gör honom mycket farlig.

Bart är ytterst stark och snabb. Han är också hemligt förälskad i Zebura, fast han är för blyg för att visa det.

ZEBURA ONEX

Längd: 180 cm

Vikt: 73 kg

Ålder: 32 år

Stridsduglighet: Utmärkt med pilbåge, spjut och jaktkniv, annars Mycket bra.

Zebura är en lång amazon med blont hår och violetta ögon. Hon föraktar inte män, men tycker inte att de är hennes jämlikar. Hon har en del tillfälliga förbindelser, men tar dem aldrig på allvar. Hon gillar inte när folk pratar strunt och hennes stridsförmåga gör henne mycket farlig. Zebura är också mycket duktig som jägare. Under sin jaktkarriär har hon dödat nästan alla de sorters djur som existerar. Hon sköter allt som har med jakt att göra i Fybers affär, men leder aldrig själv en jaktexpedition såvida det inte är ett mycket speciellt uppdrag. Zebura klär sig som en jägare: läderstövlar, beige jacka med många fickor, tjocka byxor och en jaktkniv. Hennes jacka kan fungera som en läderrustning.

Zebura är mycket tuff och intelligent. Hon gillar Fyber, men känner inte någon större lojalitet mot honom. Hon tycker om Fybers mat och sina lätta arbetsuppgifter. Fybers underliga beteende bryr hon sig inte om och Bart behandlar hon som en trogen hundvalp.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

Fyber får syn på en tänkbar "middagsgäst" bland äventyrarna (den som ser bäst ut förstås). Fyber låter äventyraren kidnappas av Bart, som drog offret och släpar in det i rummet på baksidan i all hemlighet. Fyber förbereder sig för att ge uppsättningen i Röda rummet tillökning genom att döda och stoppa upp den stackars äventyraren. Sällskapet måste nu rädda sin kamrat från detta hemska öde. Alternativt kan sällskapet lejas av någon som var en vän eller släkting till någon av de uppstoppade liken. Uppdraget kan gå ut på att ta reda på varför just denne person försvann efter ett möte med vismannen. (SL: tänk på att Bart absolut är emot äventyrarna, medan Zebura kan ansluta sig till dem, men bara om hon tycker att det verkar givande).

ÄVENTYR 2

Fyber lejer äventyrarna för att ta hand om en ond trollkarl som försöker förstöra Fybers affärer. Trollkarlen låter ibland återuppväcka de konstiga djuren i museet så att det anfaller besökarna. Äventyrarna skall nu ta reda på vad som ligger bakom detta och samtidigt fungera som vakter i museet ifall något skulle hända.

ÄVENTYR 3

I ett av huvudena från de kända banditerna i museet finns en ledtråd till en stor skatt. Äventyrarna skall stjäla huvudet och hitta ett sätt att återuppliva det för att få ledtråden. Detta är ett lätt och lite okonventionellt sätt att skicka iväg äventyrarna på ett uppdrag eller ett äventyr.

ANDRA ÄVENTYR

Fybers uppstoppning och museum är ett underligt ställe som kan användas på många bra sätt i olika rollspelsäventyr. Jaktexpeditionerna kan bli ett enkelt äventyr för spelarna och man kan få ut mycket från vilken som helst av museiutställningarna. Om äventyrarna skulle ödelägga Fybers verksamhet genom att avslöja hans hemligheter, kan spelledaren ge inrättningen till en annan spelledarperson, och fortfarande ha kvar den som en livaktig del av äventyret.



Offentliga institutioner

Staden är vital och levande och rör sig efter den tid som Dan förkunnar i sitt Klocktorn. Invånarna vill alltid ha nyheter om det som tilldrar sig och denna nyhetshunger mätas av Klockarskrået. Båda inrättningarna styr staden och utan dem skulle den gå under.

Kvibergskasernen fungerar som bas för de stadsvakter som håller ordning i staden. Deras äventyr äger rum på gator och i gränder, som för dem inte är mindre farliga än de gamla templens fällförsedda korridorer. I Gumlafängelset kan äventyrare förvaras tills de kan återanpassas till det vanliga livet. Lagöverträdelser tolereras ej, och tiden i fängelset är en utmärkt påminnelse om detta.

En äventyrars liv kan vara fullt av faror, men hans metoder att ta itu med dem inskränks inte på artificiell väg. En stad, med dess regler, föreskrifter och tillämpandet av dessa, kan visa sig vara mer påfrestande för en rollperson än någonting annat.

DANS KLOCKTORN

Ovanpå en kulle nära stadens centrum står det gåtfulla klocktornet. Denna gamla väderbitna stenbyggnad är stadens stolthet eftersom endast den markerar framskridandet av något så ofattbart och magiskt närallgande som tiden!

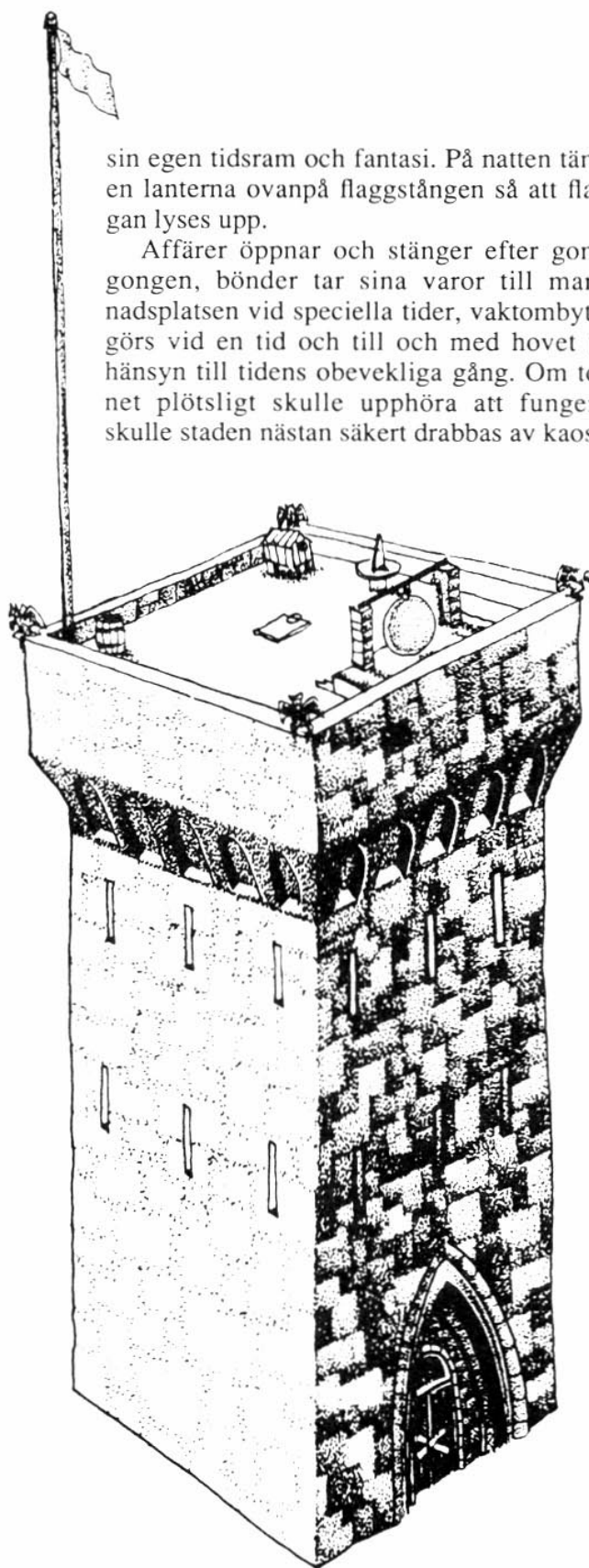
Klocktornet är en massiv, bastant byggnad som är nästan tolv meter hög. En enorm gong-gong av mässing, dekorerad med en orm som sväljer sin svans, står ovanpå tornet. En tolv meter hög metallskodd flaggstång sitter fast i takets nordvästra hörn. Ovanpå tornets fyra hörnstolpar sitter takrännstutar i form av djurhuvuden, bistert bevakande staden nedanför.

Mässingsgong-gongen används att markera tiden med: ett slag för varje timme på dagen. Den kan också användas för alarm och då slår man på ett sätt som bestämts på förhand, så att folk hör vad som hänt (en kombination för attack, en annan för eldsvåda etc). En timme före mörkrets inbrott hörs gong-gongen slå tre gånger för att visa att mörkret snart kommer. Gong-gongen kan höras i hela staden.

Flaggstången används för att exakt visa vilken tid på dagen eller natten det är. Stora färgade flaggor med olika symboler hissas upp, en för varje timme när gong-gongen hörs. Genom att snabbt titta på flaggstången (som är synlig nästan överallt i staden) vet stadsborna precis vad klockan är. Dessutom finns det speciella flaggor som talar om vilka viktiga saker som händer vid en speciell tid. Om en svart flagga hissas upp tillsammans med en grön "tidsvimpel" betyder det att en avrättning kommer att äga rum under denna timma. Spelledaren kan skapa flaggorna efter

sin egen tidsram och fantasi. På natten tänds en lanterna ovanpå flaggstången så att flaggan lysas upp.

Affärer öppnar och stänger efter gong-gongen, bönder tar sina varor till marknadsplatsen vid speciella tider, vaktombyten görs vid en tid och till och med hovet tar hänsyn till tidens obevekliga gång. Om tornet plötsligt skulle upphöra att fungera, skulle staden nästan säkert drabbas av kaos.



Byggnaden

Klocktornet har fyra olika plan. Väggarna, golven och taken är en halvmeter tjocka. En stor spiraltrappa av metall leder upp genom mitten av byggnaden. Enda ingången till klocktornet är ett par bastanta ekdör-

rar vid gatuplanet. Dessa dörrar har man dock satt brädor för och spikat igen utifrån. Genom en liten lucka längst ned i dörren tar man in och ut saker i tornet.

A. BOTTENVÅNINGEN

Denna våning är helt utan intresse, förutom det att ekdörrarna i södra väggen är gallerförsedda på insidan utöver utsidaens igenspikning. Matrester är utspridda på det fläckiga golvet runt dörrluckan.

B. FÖRSTA VÅNINGEN

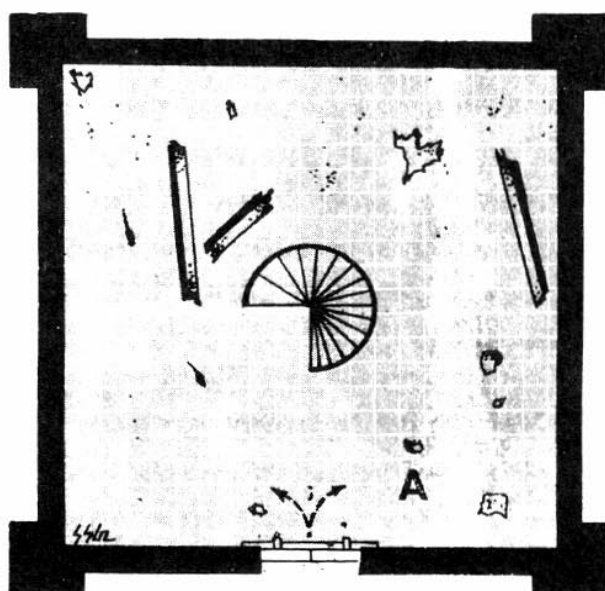
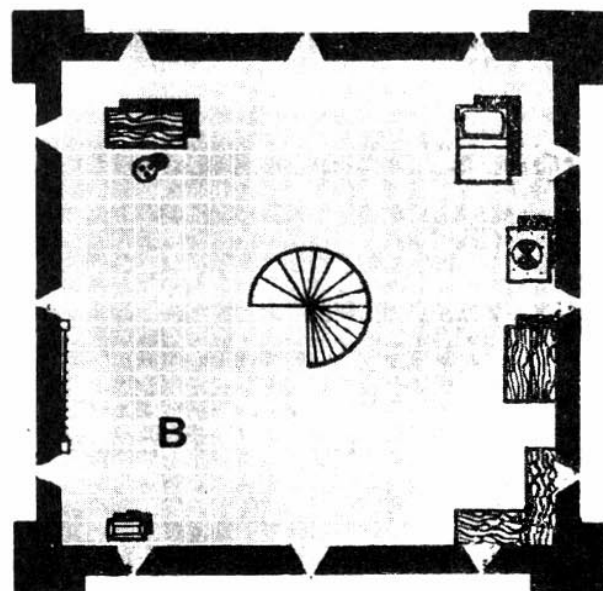
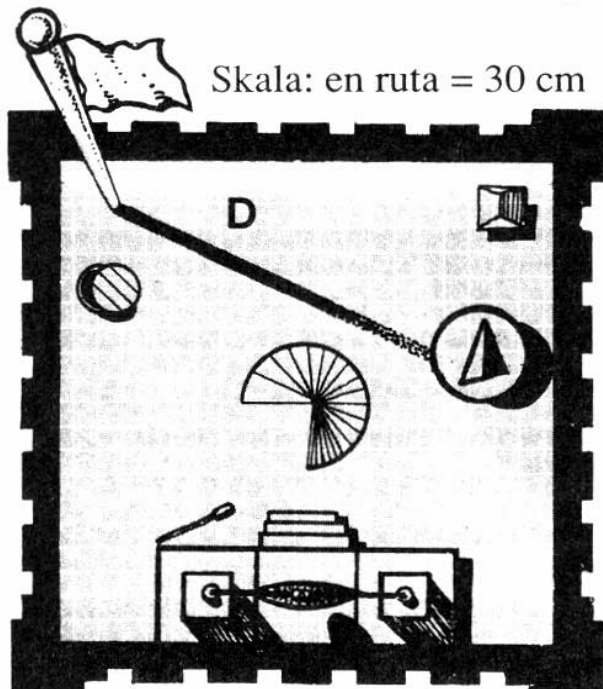
Här bor Dan. I varje vägg finns tre valvportar. I nordöstra hörnet täcker grova halmstrån golvet. En liten läderkista i sydvästra hörnet innehåller en salig blandning av värdelösa ägodelar; snörstumpar, en vaxboll, en rostig hattnål, en trasig spegel, osv. I sydöstra hörnet finns några hyllor och köksredskap. Hyllorna är oftast tomma och köksutrustningen är ba-

ra en enkel kastrull att sätta över elden och en skamfilad gryta. På västra väggen hänger ett upprättstående ställ för flaggor. Det innehåller både de flaggor som betecknar timmar och de som används vid speciella tillfällen. På östra väggen, norr om valvporten i mitten, finns en stenhylja på vilken det står ett stort, fint gjort timglas i en försilvrad ram.

Glaset är avdelat i fyratimmarsdelar och bevakas på ett nästan religiöst vis av tidsvaktaren. Glaset fungerar som säkerhetssystem när det är molnigt eller regnigt ute och soluret inte kan användas.

C. ANDRA VÅNINGEN

En oavsiktlig eldsvåda brände ned hela golvet på detta plan och lämnade bara kvar förkolnade bjälkar och svärtade stenar. Spiraltrappan som leder upp till taket överlevde eldsvådan men hålls på plats endast en enda stor bult i änden av taket. Hela trappan skakar olycksbådande om man går i den och det är mycket





troligt att den kollapsar helt om fler än en försöker bestiga den samtidigt. (OBS: Detta refererar endast till den delen av trappan som är mellan andra våningen och taket. Resten av trappan är ganska väl bibehållen). Dan vet vilka steg och bjälkar som man säkert kan gå på och var de svaga punkterna finns och kan därför snabbt skutta omkring här om det blir nödvändigt.

D. TAKET

I nordvästra hörnet står flaggstången och bredvid den står en regntunna som brukar vara halvfull. I södra delen av taket finns den stora bronsgong-gongen som förkunnar tiden och bredvid den finns en stor trumpinne som Dan slår på gong-gongen med. Ett stort solur står på en piedestal nära östra väggen. I nord-östra hörnet av taket har Dan byggt ett fågelhus. En fågelhona och flera hungriga fågelungar bor där. Dan älskar fåglarna djupt, bryr sig verkligen om dem och matar dem med bitar från sin egen mat.

Personligheter

DAN

Längd: 160 cm

Vikt: 70 kg

Ålder: Obestämbar

Stridsduglighet: Dålig



Dan är en lätt förryckt, enögd och klumpfotad puckelrygg. Han klär sig i trasor och har inte badat på flera år. Han är i grund och botten blyg och snäll, men ägnar sig fanatiskt åt att markera tiden och skulle försvara tornet våldsamt mot någon som försöker förhindra detta. Trots sina handikapp kan han röra sig lätt och ledigt och är mycket stark.

Dan och tornet underhålls av staden och två gånger om dagen bärs ett mål mat till tornet och skjuts in till honom genom dörrluckan. Dan väntar alltid otåligt på sin mat och blir upprörd om den inte är där i tid. Han sparar lite av maten för framtida behov och använder resterna för att mata sina fåglar. Dan lämnar aldrig tornet och håller sig borta från stadens alla ögon hela tiden. Han kan bara ses när han går uppför den lilla trappan för att slå på gong-gongen varje timme och då bara under ett kort ögonblick. Staden håller Dan informerad om speciella händelser så att han kan ta upp de lämpliga specialflaggorna. Korta meddelanden finns med på Dans matbricka och han ser fram emot de små variationerna i den vanliga rutinen som dessa flagghissningar utgör.

Barnen i staden är rädda för Dan och tror att han är ett troll. Ingen i staden kan egentligen tala om hur länge han har levt ensam i sitt torn. Ett rykte cirkulerar dock som säger att Dan är släkt med någon av de förnämna familjerna i staden och att han stoppades in i tornet för att inte vara till besvär för den.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

Äventyrarna hör rykten om att Dan har stoppat undan en anseelig förmögenhet under åren. Kanske äger han till och med något betydande magiskt ting eller något hemligt föremål. Detta bör vara tillräckligt spännande för att rollpersonerna ska försöka bryta sig in i tornet.

ÄVENTYR 2

Dan anklagas orättvist för ett mord. En mystisk förnäm man lejer sällskapet för att antingen fria Dan från anklagelsen eller ställa honom inför rättsvisan. Den förnämde mannen kan själva vara skyldig till mordet eller också kan han vara Dans mystiske släkting, den som ryktena berättar om.

Dan kanske vet någon hemlighet om stadens aristokrati som kan få dem att försöka tysta honom. I denna plan kan äventyrarna användas.

ÄVENTYR 3

Klocktornet och Dan är förtrollade av någon trollkarl. Denna förtrollning leder till en ändring av verkligheten varje gång en ny timme förkunnas av Dan. Stadsvakter, soldater och till och med hovtrollkarlen verkar maktlösa i sina försök att sätta stopp för detta. Äventyrarna lejs för att bryta sig in i tornet (förmodligen



trots någon monstruös väktare) och förhindra förkun-
landet av DEN SISTA TIMMEN...

Övrigt

Kom ihåg att Dan egentligen är en snäll människa och

att bästa sättet att ta sig in i tornet är genom de bräd-
försedda, igenspikade och gallerförsedda dörrarna på
första planet. Modiga typer kan dock klättra upp för
tornet och ta sig in via taket... Kom också ihåg att
klocktornet är stadens stolthet. Attacker mot det —
eller mot Dan — uppskattas inte.

KLOCKARSKRÅET

Staden växer och frodas av nyheter och det är kloc-
karskråets uppgift att förmedla dessa nyheter.

Den bastanta röda byggnad av tegel där skrået hu-
serar ligger vid en av stadens huvudgator, inte långt
från härskarens hemvist. Ut ur denna byggnad ström-
mar varje dag en grupp unga män för att gå omkring
på gatorna i staden. De ringer i sina klockor och be-
rättar om nyheter och intressanta ting för stadsborna
med höga, klangfulla röster.

Skrået underhålls av staden och en av dess huvud-
uppgifter är att ropa ut när skatter ska samlas in och
hur stora de är (en uppgift som klockarna inte är sär-
skilt förtjusta i, eftersom en del människor ibland
reagerar våldsamt på sådana nyheter). Skrået förmed-
lar också information om nya lagar, berättar om hän-
delser vid hovet (baler, bröllop, födslar, dödsfall, etc)
och håller i största allmänhet folk informerade om lä-
get i staden.

Förutom sådana officiella nyheter brukar skrået be-
om nyheter från vanligt folk och från resenärer. De
betalar för nyheterna beroende på hur aktuella de är.
Sådana inofficiella nyheter undersöks av Baxtir Feldo,
skråets förman, och hans förmansnotarie, dvärgen
"Och". Klockarna skriker också ut privata meddelan-
den för en avgift (beroende på utropets längd och på
hur många gånger de repeteras). Sådana utrop kan
vara att köpmännen i staden har specialerbjudanden,
det kan vara meddelanden om bröllop eller födslar,
lediga jobb, dödsfall, utmaningar, etc.

Det finns ungefär 40 klockare i skrået och nästan
alla är unga män. De går omkring på gatorna från ti-
digt på morgonen till skymningen. På natten brukar
"Och" och en klockare finnas till hands.

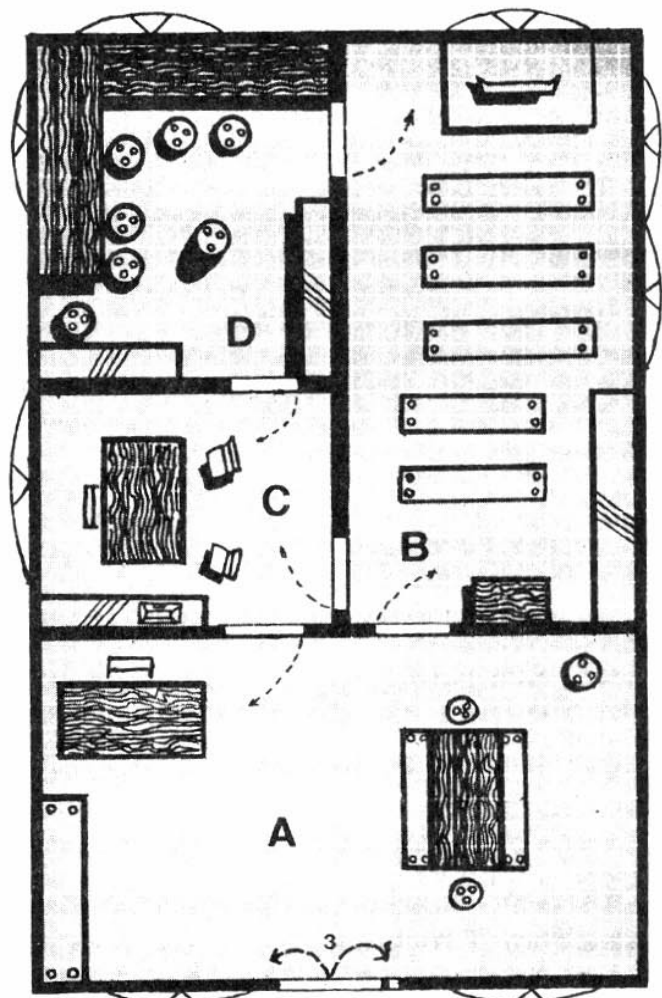
Byggnaden

I södra väggen finns två stora dubbeldörrar som van-
ligtvis är öppna. Det finns många fönster med luckor
och dessa är öppna hela dagarna för att man ska få in
så mycket solljus som möjligt. Ovanför dörrarna
hänger en skylt med en klocka och en pergamentrulle.

A. KONTORET

Här tas all information och alla meddelanden emot,
liksom alla betalningar. I rummets nordvästra del
finns en stor pulpet och en stol och där brukar dvär-
gen "Och" sitta. Ungefär i mitten av kontoret står
några bänkar och ett stort bord. Här brukar klockarna

sitta och spela kort eller kasta tärning eller bara prata i
väntan på viktiga nyheter. Vid östra väggen står en
stor anslagstavla. Den som vill kan använda den för
ett meddelande mot en liten avgift. Lediga arbeten,
personliga meddelanden, annonser etc utgör största
delen av dessa notiser. Det finns också ett ledigt ut-
rymme på anslagstavlan där de främsta händelserna
varje dag sätts upp. Längs västra väggen står en bänk
för besökare.



Skala: en ruta = 30 cm

B. INFORMATIONSNUMMET

Här samlas klockarna varje morgon för att få sina
klockor och sina pergamentrullar med dagens nyheter



och meddelanden. På östra väggen hänger en hylla indelad i små fack där klockorna förvaras. Fem långa bänkar står mittemot ett podium. Här ger förmannen instruktioner varje dag till klockarna innan de börjar arbeta.

C. FÖRMANNENS RUM

Detta trevliga kontor innehåller ett stort skrivbord med en stol på vardera sidan. På skrivbordet ligger alltid en hög papper och några gäspennor. Fyra bokhyllor på södra väggen innehåller många böcker om allt möjligt. På norra väggen hänger ett porträtt i en förgylld ram på stadens härskare, med en liten plakett fastsatt på ramen. På den står det: "Till Baxtir Feldo, folkets vän och tjänare". Det finns en låst (4) kista ovanpå bokhyllorna, inuti den förvaras klockarnas lönelistor och alla pengar som mottages.

D. SKRIVSTUGAN

I detta rum skriver man varje dag ned lämplig information på de pergamentrullar som klockarna bär. Tudar Båte, skrivmästaren, leder arbetet. Två bord står vid norra och västra väggarna och höga pallar står runt borden. I mitten av rummet finns en ännu högre pall där Tudar Båte brukar sitta och diktera dagens nyheter för de sex skråskrivarna, som sedan snabbt skriver ned informationen på pergamentrullarna. Vid östra och södra väggarna finns flera långa hyllor som innehåller papper, skrivmaterial och stora pärmar med gamla pergamentrullar. Förutom att skriva nya pergamentrullar arbetar skrivarna även med andra saker som klockarskrået åtar sig, som t.ex. inbjudningar till hovet, speciella proklamationer, brev, osv.

Baxtir grundade Klockarskrået eftersom han passionerat tror på betydelsen av kommunikation och information. Tidigt varje dag går han till hovet för att få de officiella nyheterna. Om en viktig händelse håller på att utveckla sig, kan han gå till hovet flera gånger samma dag.



Även om skrået stöds av härskaren medger inte Baxtir någon nyhetscensur, inte ens när det gäller någon hemsk skandal vid hovet. Ibland gör hans iver att han kommer farligt nära skarprättarens yxa. Den gör också att han får fiender, många sådana. Baxtir sköter skråets alla affärer och har sista ordet när det gäller alla nyheter och han befattar sig aldrig med obekräftade rykten.

DVÄRGEN "OCH"

Längd: 104 cm

Vikt: 63,5 kg

Ålder: 125 år

Stridsduglighet: Medelmåttig, föredrar att använda knytnävarna.

"Och" är skråets förmansnotarie. Han är en glad person och välkomnar alltid folk med ett stort hjälpsamt leende - såvida inte någon försöker göra narr av

Personligheter

BAXTIR FELDO

Längd: 195 cm

Vikt: 109 kg

Ålder: 48 år

Stridsduglighet: Mycket bra med huggare eller värjkäpp; annars Bra.

Baxtir har blont hår och blå ögon. Han är storvuxen, stilig och har en välklingande röst. Han är alltid välklädd och ser vördnadsbjudande ut. Eftersom han är så stor och så skicklig med den värjkäpp som han alltid bär, kan han vara en mycket tuff motståndare i bråk (även om han egentligen inte är våldsam lagd).

Han tycker speciellt mycket om att lära de unga männen i skrået branschens hemlighet, som t.ex. artikulation, sång, tonresonans och klockringning. Lektionerna äger rum i informationsrummet (B) på eftermiddagar och tidigt på kvällarna. Han är en ivrig läsare, mycket sällskaplig och populär hos sina anställda.

hans längd, för i så fall kan han försöka slå av dennes knän. Han bär inget vapen.

"Och" har fått sitt smeknamn på grund av att han talar oavbrutet och är mycket nyfiken. När han talar, slutar han alltid med ordet "och?", precis som om han ville veta mer. "Och" sköter kontoret. Hans plikter består av att ta emot alla nyheter och meddelanden, ta emot pengar och hålla i ordning på anslagstavlan (han brukar använda en hög trappstege för att nå upp). "Och" granskar alla nyheter innan han lämnar över de viktigaste till förmannen (med undantag av hovnyheterna som Baxtir själv sköter).

Liksom sin förman är "Och" en ivrig läsare. Han älskar sitt arbete och tillbringar största delen av sin tid i skrået. "Och" är omtyckt av förmannen och de andra klockarna. Den som är dum nog att reta honom för hans längd, råkar nog inte bara ut för "Och" utan får nog en hel skara arga klockare på halsen.

TUDAR BÅTE

Längd: 160 cm

Vikt: 59 kg

Ålder: 75 år

Stridsduglighet: Dålig.

Tudar Båte är en vithårig gammal gubbe som är skrivmästare i skrået. Han är en lärd man som alltid hostar och försöker klappa varje kvinna inom räckhåll i baken. Detta har lett till att han fått smeknamnet "Herr Bakklappare". Trots sin ålder har han ett fantastiskt minne. När han har fått nyheter från Baxtir kan han läsa upp dem direkt ur minnet för sina skrivare.

ALEX RASK

Längd: 169 cm

Vikt: 66 kg

Ålder: 19 år

Stridsduglighet: Medelmåttig

Alex, huvudutroparen bland klockarna, är en leende ung man med brunt hår och rödaktigt skägg. Han har varit klockare i tre år och vill en dag bli förman för skrået. Hans djupa barytonröst gör honom till en utmärkt klockare. Alex har dock en tendens att ropa

ut skämtnyheter eller överdrivna meddelanden (t.ex. "Kungen är gravid"). Han gör aldrig detta med några onda avsikter, men har ibland ställt till med problem för skrået. Baxtir avskedar honom inte, för trots sin humor är Alex en duktig man. Han är dessutom brorson till Tudar Båte. Alex känner exceptionellt väl till staden och får ofta tag på bra nyheter under sina vandringar.

Klockarna

Dessa kan konstrueras som spelledaren tycker passar. Förutsättningarna är en bra röst, uthållighet och en god kännedom om stadens gator.

Äventyrsförslag

Baxtir vill leja några duktiga kämpar för att skydda sina klockare och skrået. Flera förklaringar kan finnas till detta. En kan t.ex. vara att det är dags för skatter igen, och mycket höga skatter gör att missnöjda invånare reagerar våldsamt mot förmedlare av dessa dåliga nyheter. Kanske vill en av Baxtirs fiender sätta dit Skrået på grund av någon historia som klockarna har ropat ut. En sådan fiende kan använda magi eller leja banditer för att hoppa på klockarna, bryta sig in i skråets kontor, etc.

Klockarskrået är rätt användbart för spelledaren. Meddelanden på anslagstavlan kan leda in äventyrarna på allt möjligt: arbeten, uppdrag, osv. Äventyrarna kan också göra sig tillgängliga genom att betala för att deras önskemål annonseras ut i staden. Genom skrået kan spelledaren ge sina spelare information om vad som händer i hela staden. Skrået kan också förse spelarna med motiv för att besöka vissa platser i staden som spelledaren har gjort upp planer för. En utförsäljning av rustningar är säkert tillräckligt tilltalande för kämparna så att de besöker en rustningstillverkare, och en auktion på magiska föremål skulle vara mycket lockande för magiker. En proklamation om att alla tjuvar hädanefter får sina händer avhuggna kanske sätter stopp för de mer skurkaktigas tjuvaktiga planer. Tänk på skrået som en dagstidning, så kan du använda det för alla möjliga äventyr.

KVIBERGSKASERNEN

Kvibergskasernen hårbärgerar en kontingent med ungefär 100 stadsvakter, vilka upprätthåller ordningen i staden. De patrullerar stadens gator i grupper om 2-6 man, undersöker all misstänkt aktivitet och kväser alla våldsbrott. Hur snabbt vakterna reagerar och hur de tar itu med misssådare beror både på omständigheterna och på hur du som spelledare vill spela dem.

Vakterna patrullerar till fots, men om ett stort tumult skulle bryta ut (t.ex. ett upplopp) finns hästar tillgängliga. Vakterna är rätt kompetenta kämpar och är både väl beväpnade och lätt igenkännliga, eftersom deras tabarder bär stadens vapen. De bär brynja, och de utan hillebarder bär förmodligen sköldar.

Kvibergskasernen är inte ett fängelse. Ett sådant



finns i närheten. Flera sådana här kaserner bör vara utspridda i en stor stad.

Anläggningen

Kvibergskasernen är en välbefäst byggnad av tjock sten. Murarna är 350 cm höga och ett tre meter brett skyddsvärn går runt hela byggnaden. I byggnadens alla hörn finns torn som höjer sig tre meter ovanför murarna. Taket på varje torn är en utkikspunkt och minst en väktare är alltid posterad här. Ett stort torn, fyra meter högt, finns ovanpå den valvformade ingången till kasernen.

INGÅNGEN

Ett valv leder in i Kvibergskasernen. I varje ände av denna tunnel finns ett stort fällgaller som kan höjas och sänkas ifrån huvudtornet (A1). I tunnelns östra vägg finns en dörr som leder till kasernens huvudkontor (B).

A1. HUVUDTORNET

Ovanför ingången finns ett fyra meter högt torn. Hit kommer man via en stentrappa som finns på kaserngården. Trappan leder upp till en dörr i tornets västra mur. Dörrar i de östra och västra murarna leder ut till kasernens skyddsvärn.

Fem pilspringor finns i varje vägg på huvudtornet och mellan springorna finns ställ för pilar, bågar, spjut, etc. Till tornets tak kommer man via en spiraltrappa av sten som finns i mitten av tornet. Denna trappa slutar i en tung ekdörr som kan stängas och bommas till inifrån.

I tornets nordöstra och sydöstra hörn finns vinschar som kontrollerar de fällgaller som blockerar ingången. Det norra fällgallret sänks ned vid midnatt, medan det södra alltid är upphissat (utom under en attack). Det går åt två män för att hissa upp ett fällgaller (med hjälp av vinsch), men bara en för att sänka ned ett.

Huvudtornets tak bemannas alltid av två väktare. På taket finns en rörlig skorpion (enmanskatapult) och en hög stenar som ammunition. Där finns också en stor klocka som används för alarm eller för att kalla på vakterna.

B. HUVUDKONTORET

Här brukar vakterna anmäla sig i början och slutet av varje arbetspass och lämna sina rapporter. Hit kommer också stadsborna för att rapportera bråk eller be om hjälp. Fanjunkare Vage brukar sitta på kontoret under dagtid och på natten brukar någon av korpralerna ta över. Rummet innehåller ett stort bord med en stol och flera bänkar. Ett stort stenskap i sydöstra hörnet innehåller kasernens viktiga papper och vakternas rapporter. Fönstret på norra väggen sitter ungefär 150 cm ovanför golvet och har galler på insidan.

C. KAPTEN ZEGROS KONTOR

Detta är ett stort och trevligt möblerat kontor, där vakternas kapten sköter administrationen. Fönstret i norra väggen är gallerförsedd. Hyllorna på kaptenens kontor innehåller en del extra papper, rapporter etc.

D, F, K, M. HÖRNTORNEN

Dörren på bottenvåningen leder till närmaste kasernrummet och kan inte låsas. Längs väggarna finns ställ för rustningar och dessa rum fungerar som vakternas främsta rustningsförråd. I mitten av rummet finns en spiraltrappa av sten som leder upp till tornets skyddsvärnsplan.

Tornets skyddsvärnsplan (som är beläget direkt ovanför det rum som ritats på kartan) har två dörrar som leder ut till själva skyddsvärnet. Dörrarna kan bommas för i en nödsituation. Det finns 5 pilspringor i varje mur och fler vapen förvaras här uppe. Spiraltrappan fortsätter upp till tornets tak. Trappan slutar i en dörr som finns i taket. Denna kan stängas och bommas för från insidan. På tornets tak finns en stor alarmklocka och en liten katapult.

E, L. BARACKERNA

Här bor vakterna. Varje rum innehåller 22 britsar. Gallerförsedda fönster (två meter ovanför marken) ger ventilation. Det finns också några små bord där vakter som inte är i tjänst kan prata, spela tärning, osv. Mellan britsarna finns väggställ för vapen.

G. AVTRÄDEN

Dessa är bara en rad boxar. Tre pyttesmå gallerförsedda fönster i norra väggen (två meter över marken) ger ventilation. Avträdena hålls rena av vissa utvalda vakter.

H. MÄSSEN

Här brukar vakterna äta och fördriva tiden. Olika skift har olika mattider. Matens kvalitet är sådan som man kan vänta sig i en militär organisation (dvs närande, men ett snäpp under välsmakande).

I. KÖKET

Eldstäder och ugnar är placerade i nordöstra och nordvästra hörnen. Arbetsbord, huggkubbar, kryddställ osv är utspridda i rummet.

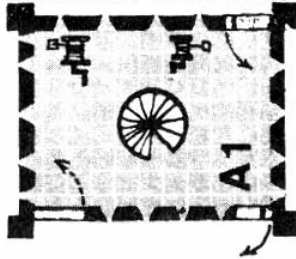
N. SERGEANT THARNS RUM

Här bor Jevro Tharn, vakthavande sergeant. Det är ett spartanskt rum med en säng, ett litet bord och en stol, samt väggkrokar för kläder.

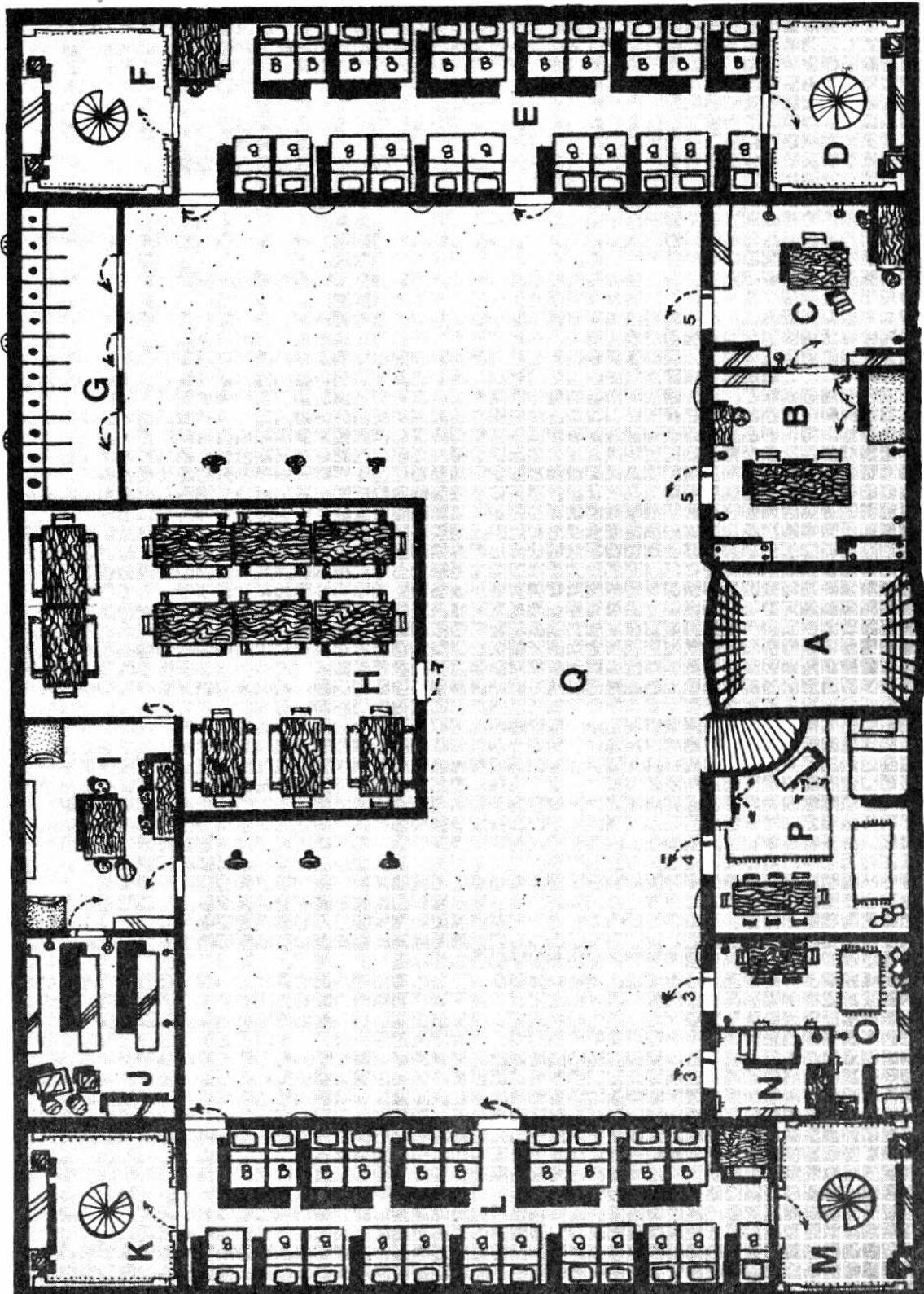
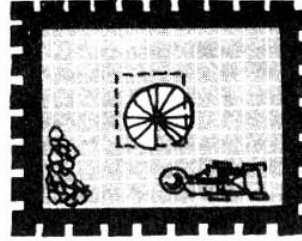
O. FANJUNKARE VAGES RUM

Detta är ett trevligt rum där fanjunkare Gorm Vage bor. I sydvästra hörnet finns en säng med fyra stolpar. Rummet innehåller också ett bord med fyra stolar,

Tornens övervåning



Torntak



Skala: en ruta = 60 cm

och ett innehållsrikt barskåp. På väggkrokar hänger Vages kläder och vapen. På östra väggen hänger en utsmyckad, stor sköld med två bredsverd korsade bakom.

P. KAPTEN ZEGROS RUM

Det här är ett stort, överdådigt möblerat rum med heltäckande matta, ett långt matsalsbord, flera skåp, varav ett stort rustningsskåp. En enorm säng står vid östra väggen.

Q. GÅRDEN

På inre kaserngården exarcerar vakterna, övar stridsteknik och flanerar omkring när det är soligt. Gården består av packad jord. Där finns övningsdockor, måltavlor, m.m. Vid södra väggen finns en trappa av sten som leder upp till huvudtornet.

Personligheter

KAPTEN THORBEIN ZEGRO

Längd: 185 cm

Vikt: 86 kg

Ålder: 41 år

Stridsduglighet: Bra

Kapten Zegro är en lång, senig man med bruna ögon, mörkt hår och en tungt vaxad mustasch.

Zegro är en vällusting av värsta sort. Han tycker att hans arbete är för lågt stående för honom, men det ger honom en bra inkomst och gott om möjligheter till romantiska eskapader.

Zegro är bara i kasernen 40% av tiden och försummar därigenom sitt arbete. Han flirtar alldeles säkert med någon attraktiv kvinna resten av tiden. Zegro är också konstälskare och har flera vackra målningar och statyer i sitt rum.

FANJUNKARE GORM VAGE

Längd: 177 cm

Vikt: 91 kg

Ålder: 48 år

Stridsduglighet: Mycket bra.

Vage är en knubbig man med blå ögon. Hans hår och skägg är sandbrunt med inslag av grått. Han betar sig som en gammal veteran som vet vad han gör. Vage tycker att kapten Zegro är en idiot. Han sköter kasernen själv och anstränger sig verkligen för att lära sig namnet och ansiktet på varje vakt i kasernen. Vage har ett stort nätverk av informatörer i hela staden och är den undre världens förbannelse, så gång efter annan har stadens kriminella element försökt ta livet av honom. Han värderar lag och ordning högt och gillar därför inte äventyrare.

Vage tycker om att spela kort och brukar vara värd för sådant åtminstone två gånger i veckan i sitt rum. Han tycker också om starka drycker, fast han dricker aldrig för mycket.

Han och Sergeant Tharn är goda vänner.

SERGEANT JEVRO THARN

Längd: 180 cm

Vikt: 79,5 kg

Ålder: 36 år

Stridsduglighet: Utmärkt

Jevro Tharn är lång, mager och ser dyster ut. Han är slätrakad, har kortklippt hår och grå ögon. Som vakthavande sergeant har han ansvaret för stadsvaktens träning. Han är expert på många vapen och är också en superb taktiker.



Utan att hans vän, fanjunkare Vage, vet om det är han korrumpad, Diverse tjuvar och kriminella organisationer i staden betalar Tharn både för information och för ett visst skydd (som att skicka patruller till fel del av staden). Tharns spartanska levnadssätt ger ingen ledtråd till hans extrainkomster, men han har lagt undan en hel del inför sin pension. Trots denna korrupcion är Tharn en samvetsgrann upprätthållare av ordningen och är omtyckt i staden.

VÄKTARE

Konstruera dem själv. Deras stridsduglighet är aldrig lägre än Medelmåttig och de flesta väktare är Ganska bra till Bra.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

Sällskapet upptäcker att en av kapten Zegros målningar innehåller en ledtråd till en skatt. De måste på något sätt få tag i målningen (eller åtminstone undersöka den), vilket betyder att de måste ta sig in hos kaptenen. Att låta kaptenen förföra en kvinnlig medlem av sällskapet är den lättaste metoden. Spelledaren måste avgöra vilken sorts ledtråd som finns i tavlan; det kan vara ett landskap med ett lätt igenkännligt landmärke som ett berg eller ett torn, en kryptisk runa, eller kanske till och med en dimensionell port som öppnas när det rätta lösenordet uttalas.

ÄVENTYR 2

Äventyrarna råkar få reda på att sergeant Tharn är i lag med tjuvar. För att skydda sig själv sätter Tharn

dit en eller flera av äventyrarna för något brott. Äventyrarna måste nu frigöra sig från anklagelsen och få tag i bevis mot Tharn.

Övrigt

I en stad är stadsvakter användbara till att hålla hård-föra sällskap i schack. Stadsvakterna är spelledarens "trupper" i ett stadsäventyr. De kan vara som ett kavalleri (och rädda sällskapet eller en rollperson från tjuvar, lönnmördare, bovar) eller kasta rollpersonerna i fängelse när de blir fulla och bråkiga. Vakterna kan också vara användbara informationskällor, eftersom de mycket väl känner till staden och dess skurkar.

GUMLAFÄNGELSET

Om äventyrarna fått upp för mycket ånga i staden eller klantat sig i någon stöld, är en kort vistelse i Gumlafängelset ordningsmaktens motåtgärd.

Gumla är ett litet fängelse för mindre brottslingar (vandaler, småtjuvar, de som rider in i krogar på sina stridshästar, osv). En stor stad innehåller troligen flera sådana förvaringsplatser med stora fängelsehålor för de riktigt otäcka brottslingarna.

Gumlas kapacitet är inte fler än 100 fångar. Det längsta straff en fånge kan få här är 60 dagar. Men folk hålls här också i väntan på rättegång; beroende på det juridiska systemets snabbhet i din stad kan några rollpersoner bli inspärrade för en längre tid. Gumla är inte ett helvete — det är förhållandevis rent (det tvättas av två gånger i veckan) och underhålls väl. Ibland finns det råttor och skadeinsekter men dessa brukar snabbt tas om hand.

Ordningsregler

ARRESTERINGAR

Den som grips fråntas alla personliga ägodelar, utom en del kläder. Vapen konfiskeras i allmänhet vid arresteringen. Omhändertagande av ägodelar äger rum vid konstapel Vides bord. Stora vapen placeras i en serie ställ på de östra, västra och norra väggarna. Små vapen (som dolkar) läggs i en låda under Vides skrivbord. Rustningar staplas under vapenställen. Alla andra saker (ringar, böcker osv) stoppas i segelduksäckar och lämnas till kommandanten.

Alla ägodelar undersöks och får en lapp med ägarens namn. Om en rollperson inte vill lämna ifrån sig ett föremål kan han eller hon försöka muta någon.

Framgången beror på vem man försöker muta och hur mycket som erbjuds (se Personligheter). Under inga som helst omständigheter tillåts någon ha kvar vapen, rustningar eller uppenbart magiska föremål. För att smuggla in något i fängelset måste rollpersonen ha ett väldigt smart eller magiskt gömställe.

Om den rollperson som arresteras aldrig har varit på Gumla förut, förs han till kommandantens kontor för en kort intervju innan han låses in. Om kommandanten av en händelse inte är inne, låses fången in och förs till intervjun när kommandanten kommer tillbaka.

Flera vakter brukar bevaka fångarna när de arresterats. Våldsamma fångar kan slås halvt ihjäl av vakterna och sättas i järn (och blir anklagade för våldsam motstånd, ännu ett brott). När en fånge väl har kommit igenom den inledande konfiskerings- och förhørsproceduren leds han iväg till en lämplig cell.

BESÖK HOS FÅNGARNA

Besökare måste få tillstånd av kommandanten, och visiteras före besöket. Vapen tas om hand till dess att besöket är över. Att smuggla in ett vapen i fängelset är en lagöverträdelse och om ett sådant försök misslyckas arresteras besökaren. Misstänkta föremål konfiskeras också (glödande ringar, stavar, etc)

Besökstiden sträcker sig från middagstid till skymningen.

MÅLTIDERNA

Fångarna får två måltider om dagen: en vid soluppgången och en vid solnedgången. Målet i gryningen släpas dit av två ynglingar från ett närbeläget, uselt

vårdshus på en oxkärra. Målet vid solnedgången anländer på samma sätt, men då är det vårdshusvärdens dotter som kommer med det. Maten serveras i träskålar av fångvaktarna och räcks in genom luckor i celldörrarna. Maten är av en väldigt dålig kvalitet; matförgiftning och andra matsmältningsproblem är vanligt. Vatten får man också från fångvaktarna.

NYCKLAR

Den fångvaktare som är i tjänst har nycklar till alla cellerna och till den norra dörren i område E. En identisk uppsättning nycklar finns i metallskåpet på kommandantens kontor.

Konstapel Vide har nyckeln till den södra dörren i område E och till fängelsets huvudingång. Dessa nycklar hänger på en krok på väggen bakom hans bord. Kommandanten har även när det gäller dessa nycklar den andra uppsättningen. Denna förvaras på en av hyllorna på hans kontor.

Endast kommandanten har nycklar till sitt eget kontor och till skåpet där. Han bär dem alltid på sig. När han går ut lämnar han nyckeln till kontoret till konstapel Vide.

LÅSEN

Alla cellerna har bastanta, järnbeslagna ekdörrar och starka bra lås (5). Metallskåpet i kommandantens kontor har ett utmärkt lås (6). Båda dörrarna vid sidan om område E, huvuddörrarna, och dörren till kommandantens kontor är också av ek och järnbeslagna, och har mycket bra lås (5).

ATTACKER OCH UTBRYTNINGAR

I händelse av attack låses huvuddörrarna och dörrarna i område E och bommas för med bastanta ekstockar. Dörrarna i område E bommas för så att fångarna inte kan fly från cellavdelningen. Huvuddörrarna bommas för så att de som anfaller inte kan komma in utifrån. (SL: Detta är en standardåtgärd, om den är möjlig).

Fönstren i kommandantens sovrums och i vaktrummet har järnluckor som kan stängas och bommas för. Dessa fönsterluckor och huvuddörrarna har luckor för att man skall kunna använda armborst. Alla fönstren har galler.

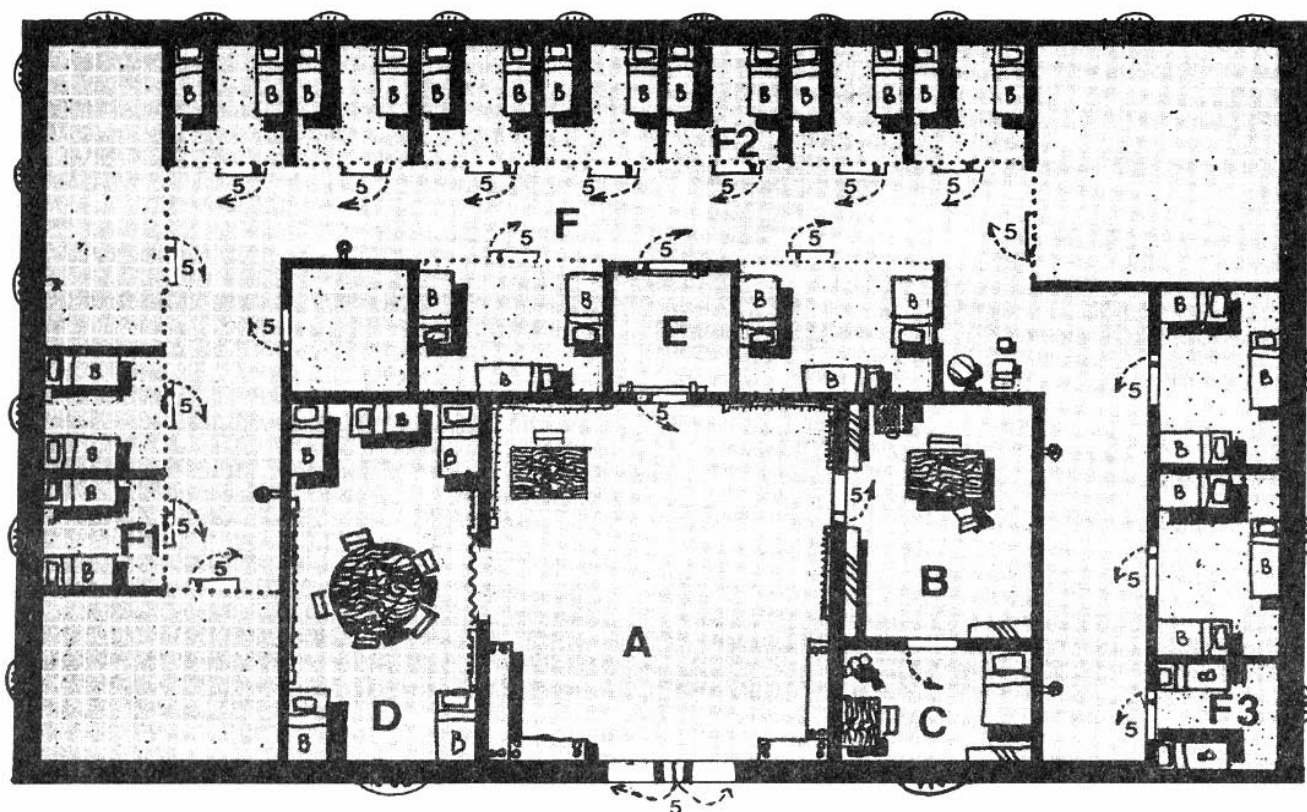
Gumlas vakter kan röra sig mycket snabbt när en attack eller en utbrytning är på gång.

KVINNLIGA FÅNGAR

För kommandanten är en skurk en skurk och kvinnliga fångar behandlas exakt som de manliga. Kvinnliga fångar placeras aldrig tillsammans med män i cellerna. Den stora cellen i sydvästra hörnet används som arrestlokal för kvinnor, närhelst det behövs.

ÖPPETTIDER

Gumlafängelsets dörrar är låsta från midnatt till soluppgången på vardagarna och från ungefär kl. 3 på morgonen till soluppgången på helgdagar och veckoslut. Enda sättet att ta sig in i fängelset när det är stängt är att bli arresterad.



Skala: en ruta = 60 cm

Anläggningen

A. MOTTAGNINGSRUMMET

Detta rum lysas upp av lyktor som hänger i en kedja. Bänkar är placerade längs väggarna för besökare eller folk som har affärer med kommandanten. På lördagskvällarna brukar mottagningsrummet vara packat med berusade.

I nordvästra hörnet står konstapel Vides skrivbord, där fångarna förhöras och fråntas sina ägodelar. Minst två vakter med laddade armborst står i närheten då en fånge förhöras. Ännu ett armborst finns dolt inom räckhåll för Vide. Den norra dörren leder till område E och är alltid låst (5). Ett litet gallerförsatt kikhål i denna dörr gör att man kan se in i område E från mottagningsrummet. På västra väggen finns en draperiförsedd valvbåge som leder till vaktrummet (D).

B. KOMMENDANT OXARDS KONTOR

Detta rum lysas upp av en ljuskrona som hänger i mitten av rummet. En järnlåda som har ett stort hänglås (6) står nära ett utsmyckat skrivbord av trä vid norra väggen. Detta är ett "kassaskåp" där värdefulla föremål, som tillhör fångarna eller andra, förvaras. En stor stol står bakom skrivbordet.

På väggen bakom stolen hänger en stor sköld med två korsade svärd bakom. Trots att de ser väldigt utsmyckade ut, kan både skölden och svärdens tas ned och användas väldigt snabbt.

På västra och södra väggarna finns hyllor som innehåller ett stort antal pergamentrullar, fängelseregistret och diverse smått och gott. Mitt på östra väggen hänger en stor oljemålning på en ung man i gyllene rustning som bär ett stort svärd; det är kommandanten som ung.

C. KOMMENDANT OXARDS RUM

En stor säng med fyra sängstolpar fyller upp östra halvan av rummet. Där finns också ett träbord och en utsmyckad, snidad stol i västra halvan. I nordvästra hörnet finns en rustningsdocka på vilken kommandanten brukar hänga sin rustning.

Hyllor som innehåller personliga tillhörigheter hänger på södra väggen. Där finns även ett gallerförsatt fönster.

D. VAKTRUMMET

I vaktrummet finns fem britsar. Ett stort runt träbord omgivet av flera stolar fyller upp mitten av rummet. Vapenställ finns på alla väggarna och är fyllda av diverse armborst, pikar, hillebarder, svärd etc. Ett gallerförsatt fönster finns på södra väggen. Det vanliga vaktskiftet består av tio vakter. Fyra till sex av vakterna brukar kasta tärning eller spela kort medan resten sover på sina britsar, berättar historier för varandra, osv.

De hör varje tecken på något ovanligt i område A genom den draperiförsedda valvbågen i östra väggen.

E. PASSAGEN TILL CELLERNA

Denna smala passage lysas upp av en hängande lykta. Det är helt enkelt en kort korridor genom vilken fångarna förs till sina celler, men är också en bra observationsplats för vakterna så att de kan se om någon försöker lämna cellavdelningen. I dörren på norra väggen finns ett litet kikhål med en glidpanel över. När de går in i område E, skjuter vakterna panelen åt sidan när de har en ny fånge, och skriker på fångvaktern att öppna dörren.

F. CELLERNA

Det finns 18 celler i Gumla och de är indelade i olika typer efter sin funktion.

Takhöjden är ungefär 250 cm tjocka och har (med undantag av de inre cellerna) små gallerfönster som sitter 240 cm ovanför golvet. Fönstren är 30 x 30 cm och gallren sitter med tio cm mellanrum och är väl ingjutna i sten både i över- och nederdelen. Cellerna har inget ljus men fångarna kan lätt få tag i någon ljusstump för detta ändamål. Korridoren i cellavdelningen är upplyst av facklor och är lite dunkel och rökig.

Fångvaktaren är cellavdelningens härskare. När han är i tjänst är han där hela tiden. Fångvaktaren brukar sitta precis norr om rum B. Här finns en stol med en fotpall, en stor vattentunna med tennmuggar, en nisch i västra väggen för personliga ägodelar (vin-krus, lunch, böcker etc), en krok på södra väggen där cellnycklarna hängs upp och en vanlig oljelykta.

De tre stora hörncellerna är allmänna celler. Allt ifrån fem till tjugo fångar kan hållas i en allmän cell. Ibland kan det till och med vara fler på veckosluten. Dessa celler är bara stora, kala rum med galler. Små högar av strå och trasor finns här så att fångarna kan göra provisoriska sängar. Sanitetsutrustningen består av fyra stora hinkar av ek. Bara fångar som inte ska stanna så länge sätts i allmän cell (mest berusade personer och andra bråkmakare).

De minsta cellerna kan ta upp till fyra fångar. Varje cell har fyra britsar och en ekhink. Liksom de allmänna cellerna har dessa dörrar med järngaller. Långvariga fångar förvaras här.

De större cellerna kan ta upp till sex fångar. De har sex britsar och två ekhinkar. Till skillnad från de övriga cellerna har de två som finns på sidorna av rum E bastanta ekdörrar och är "privata". De används för fångar ur samhällets högre skikt. I dessa celler finns ett par ljus. De är också renare än de flesta andra ställen i fängelset.

"Lådan" är en cell med en bastant trädörr. Den används för våldsamma fångar eller för dem som behöver en "lektion" i fint uppförande. Varje fånge i Lådan kedjas antingen fast vid väggen eller hängs i fötterna i taket. Man får inte uträtta sina behov här och

ingen mat erbjuds. Inte heller får fångarna i Lådan ta emot besökare. Alla som våldsamt motsätter sig arrestering eller förolämpar kommandanten eller konstapel Vide, både män och kvinnor, hamnar oftast i Lådan åtminstone för en dag.

SÄRSKILDA FÖRHÅLLANDEN I

CELLAVDELNINGEN

F1: Det finns två lösa galler i denna cells fönster. De kan dras bort av en tillräckligt stark rollperson.

F2: Denna cell innehåller en tunnel som påbörjades för några år sedan av en fånge. Fången dog i en strid med en ny cellkamrat, så tunneln varken slutfördes eller upptäcktes. Den finns under britsen vid östra väggen, under en lös stenplatta. Den går nedåt i ungefär 120 cm och går sedan norrut i ungefär en meter. Om man gräver ytterligare en halvmeter kan man komma ut utanför murarna, men då måste man fortfarande gräva uppåt i ytterligare 120 cm för att kunna fly.

F3: Denna cell har en stor spricka i sydöstra hörnet. Med rätt utrustning kan denna bearbetas i ca tre minuter så att man kan ta sig igenom, men oväsendet skulle säkert höras och åtgärdas av vakterna på mindre tid än så.

Fångvaktaren gör oregelbundna rundor i cellavdelningen ungefär en gång i timmen. Ibland är han dock sen eller tidig och hans närvaro (eller brist på närvaro) kan aldrig tas med i beräkningen av fångar som planerar att bryta sig ut.

Personligheter

KOMMENDANT OXARD

Längd: 190 cm

Vikt: 113,5 kg

Stridsduglighet: Utmärkt med svärd; annars Mycket bra.

Kommandanten har sandbrunt hår och skägg, men ingen mustasch. Hans ögon är skiffergrå och hans näsa har tydligen varit bruten flera gånger. Han har små ärr på händerna och i ansiktet. Han är barsk och har ett befallande sätt att tala. Han är stark, ärlig och bra på sitt arbete. Oxard är i fängelset 95% av tiden.

Kommandant Oxard bär alltid en illa medfaren rustning som har en matt, gyllene glans. Vid bråk tar han ett av de stora svärderna från väggen på sitt kontor.

Oxard var något av en hjälte i sin ungdom, men hans lycka vände när han gifte sig med en kvinna i staden som kort därpå rymde med en eldig tjuv. Han avskyr tjuvar av denna anledning och behandlar varje tjuv som säger emot honom mycket hårt.

Den som försöker muta kommandanten hamnar omedelbart i en cell. Samma sak händer om någon ertappas när han försöker muta någon annan vakt. Oxard är en rättvis man och fångarna behandlas inte illa såvida de inte förtjänar det.

Trots sin storlek kan kommandanten röra sig mycket snabbt. Han äter tre gånger om dagen på ett av tre olika vårdshus. Varje kväll vid skymningen tar han en promenad på en timme och två gånger i veckan besöker han en viss lösaktig kurtisan.



KONSTAPEL VIDE

Längd: 175 cm

Vikt: 76 kg

Ålder: 42 år

Stridsduglighet: Mycket bra med kortsvärd; annars Medelmåttig.

Vide har långt, smutsigt brunt hår, skägg och mustasch. Hans ögon är elaka och han har ett ojämnt ärr bakom sitt vänstra öra. Vide är cynisk, beräknande och ytterligt korruperad. Han kan köpas 75% av tiden, om mutan är minst en månadslön. Han är Gumlas vicekommandant och tar hand om alla åtal. Han stinker alltid och bryr sig inte alls om sin hygien. Han dricker nästan alltid billigt vin, men verkar aldrig bli berusad.

Vide bär brynja och en stålhatta. Han har två dolkar, ett kortsvärd och en blybatong. Han stjälar från fångarna när han är säker på att kommandanten inte får reda på det. Eftersom han i smyg har ställt in sig hos kommandanten får den fånge som anklagar Vide för stöld svårt att bevisa det. Han kan också låta en fånge "försvinna" om han kan tjäna något på det. Han tycker om att kommandera vakterna och få av dem gillar honom. Han är i fängelset 75% av tiden. Om han är ute tar en vakt hand om åtalen.

KOVAR RÅTTAN

Längd: 171 cm

Vikt: 64 kg

Ålder: 38 år

Stridsduglighet: Dålig

Kovar Råttan är den fångvaktare som arbetar från nattens inbrott till soluppgången. Han är en kortvuxen, slipprig typ med små, klara svarta ögon och vanskaptatänder. Han har tunt vitt hår och brukar vara illa rakad. Han har ett otäckt, gällt skratt och bär smutsiga trasor och en lädermössa. Under trasorna har han en läderrustning i mycket dåligt skick (ger bara halvt skydd).

Kovar har en stor, ful grå råtta som husdjur. Han kallar den Söta Irene. Han talar ständigt till denna råtta med ett vansinnigt babbel som kan vara rätt enerverande. Råttan sitter på hans axel när han är i cellavdelningen, men han stoppar in den under kläderna när han går därifrån (vakterna skulle döda den om de fick syn på den). Råttan anfaller den som försöker skada dess husse.

Kovar är illasinnad och gillar att inte ge fångarna något vatten. Om fångarna pikar honom för mycket, eller försöker skada honom eller Söta Irene, kan han tänka sig att stoppa gift i fångarnas mat eller vatten. Kovar har en egen dolk, men brukar inte ha den med i cellavdelningen.

HEGUM MIRD

Längd: 162 cm

Vikt: 55 kg

Ålder: 68 år

Stridsduglighet: Dålig

Hegum är fångvaktare på dagen och arbetar från soluppgången till nattens inbrott. Han har tunt råttfärgat hår, ett långt tunt skägg och klarblå ögon. Hegum är en snäll och vänlig gammal man som låter fångarna få sitt vatten och till och med ger dem extra tilldelning. Han är en utmärkt källa för legender, rykten och långa berättelser från den gamla goda tiden eftersom han älskar att prata. Han bär inga vapen och ingen rustning.

VAKTERNA

Alla vakter är Medelmåttiga till Bra krigare, skapa

dem som du vill. De flesta av vakterna har 25% chans att mutas med en månadslön eller mer, beroende på vad den som mutar vill ha. Det är tre olika vaktskift om dygnet.

FÅNGARNA

Spelledaren får bestämma även här. Fångarna kan vara vilka typer av personer som helst, men de flesta är småbrottslingar eller alkoholister.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1

Någon som tjänar av ett straff i Gumla har information som sällskapet behöver. De måste ta sig in till denna person. Detta kan innebära en utbrytning från fängelset, en muta till Vide, etc.

ÄVENTYR 2

Flera äventyrare hamnar i Gumlafängelset och blir inblandade i en massflykt som anstiftas av det hämndlystna tjuvskräet eller någon bandit som försöker befria sina kumpaner. Sällskapet kan stödja vilken sida de vill, med lämpliga konsekvenser.

ÄVENTYR 3

En medlem av sällskapet hamnar i en cell tillsammans med en mycket mystisk fånge (en galen magiker, en förklädd lönnmördare, en berömd fredlös, etc). Denna person blir vän med rollpersonen och blandar in sällskapet i något farligt uppdrag när båda släpps fria.

Övrigt

Gumlafängelset kan förse er med hur många äventyr som helst. Det kan också vara ett bra sätt att tygla de rollpersoner som blir övermåttan entusiastiska i varje situation.

Du kanske vill utveckla andra människor och platser som hör ihop med fängelset, t.ex. värdshuset som maten kommer ifrån eller konstapel Vides hem. Du kan också förse fängelset med en mur så att det blir svårare att ta sig in, eller bygga upp hus bredvid så att äventyrarna kan hoppa över taken.

Äventyrs- kombinationer

Om du har flera av inrättningarna i häftet i samma stad, kan du använda dem i ovanliga kombinationer. För att du skall komma igång ger vi dig ett par "kombinerade" äventyr vi har hittat på.

ÄVENTYR 1

Någon blir kär i Söta Nell och köper ett kärleksljus från Gillian till henne. Något är fel med ljuset — det är rätt starkt, och när Söta Nell har det tänd i affären går kraften in i det bröd och de bullar som görs den dagen. Detta ger upphov till en tillfällig "kärlek" mellan de som äter denna mat tillsammans, eller mellan Slimon och de kunder som besöker hans Ragu-vagn. (Tänk dig ett dussin rollpersoner, män och kvinnor, som alla kämpar om hans gunst). Denna kärleksfars kan äga rum var än mat serveras och konsumeras.

ÄVENTYR 2

Stålgazellen dör, förmodligen i händerna på en arg älskare. Hennes kropp ges till Alhandra, som byter ut den mot en annan kropp i kistan. Kistan begravs medan Alhandra behåller hennes kropp i hemska syften. Fyber kan leja rollpersonerna för att stjäla hennes kropp (utan att han avslöjar sitt sanna syfte) och Vishinas far kan dyka upp för att straffa mördaren och gräva upp kroppen för en begravning någon annanstans. Tänk dig allas förvåning när hon inte finns där...

ÄVENTYR 3

Fältherren som har gjort illa Smeden hos Findars Stall och Smedja, tar in på Gråbarden. Han tänker hålla en fest för att fira sin senaste erövring och ber att värdshuset ska laga en måltid av en vit kogenesräv stoppad med kryddat gripkött. Bomer och Torm vänder sig till familjen Biffman och ber slaktarna skaffa både räven och köttet.

Familjen Biffman lejer Zebura Onex för att jaga grip och kanske vill spelledaren göra även denna jakt till ett äventyr. Man kan mycket väl tänka sig att om en sådan bankett blir en succé, så är det mycket bra för slaktarna. Fältherren kanske anställer dem som sina privata slaktare. Det är också bra reklam för

värdshuset och Zeburas skicklighet som jägare. Mycket hänger på uppdragets utgång.

Zebura kommer tillbaka till staden med köttet i en låda, och denna stjäls av någon. Äventyrarna kan ha lejts för att vakta lådan (och är alltså med när stölden äger rum) eller för att hitta lådan innan någon öppnar den och äter innehållet.

Fler SLP i staden kan vara med i detta äventyr. Dan kan ha sett stölden och ha en ledtråd till var lådan finns. (En smart spelledare kan låta ett vittne komma ihåg att brottet begicks när tornklockan slog tre...) Arol kan användas för transporten av lådan före stölden (eller efter att den har tagits tillbaka). Idaya Skarpskytt kanske vill ha några gripfjädrar för att göra några speciella pilar.

Naturligtvis kan rollpersonerna stjäla lådan. Och glöm inte vad som händer om Smeden beslutar sig för att förstöra banketten...

ÄVENTYR 4

Alex Rask från Klockarskrået badar i Badhuset. Han ser en stadsvakt där och lägger märke till att denne har en tatuering i form av en skalle med en dolk inkörd. Alex känner inte till det, men denna tatuering är en av de som gavs till de som var med i samma besättning som Slimon Rood. Alex börjar lägga till beskrivningen av tatueringen i sin "nyhetsutsändning" som ett skämt: Slimon hör nyheterna och drabbas av panik.

Slimon lejer äventyrarna för att hitta och fånga den tatuerade väktaren — som ett skämt av en gammal god vän, säger han till dem. De andra väktarna blir nog inte särskilt roade av detta upptåg och kan ge igen genom att vägra klockarskrået beskydd i skattetider. Äventyrarna kan då lejas för att antingen skydda eller plåga klockarskrået.

SLUTKOMMENTAR

Som du ser är kombinationsmöjligheterna oändliga, det är bara din fantasi och påhittighet som spelledare som sätter gränserna. Och tänk på att du kan använda samma inrättning på flera ställen, bara genom att ändra på namn, utseenden och rumsbeskrivningar. *Stadsintermezzon* är ett universalverktyg i spelledarens händer.

Spåkvinnan lutade sig framåt och såg intensivt på tarotkorten. Pied kände sig nervös; vad skulle hon säga honom: rikedom, kärlek, död?

"Du har en fiende." Jodå, instämde Pied tyst. "Han har inte glömt dig, utan hans hat brinner med klar låga. Han har sökt dig länge och nu har han funnit dig. Ta dig i akt; han finns här i staden! Faran väntar där du minst anar det."



I *Stadsintermezzon* hittar du ca 20 olika inrättningar, både hantverkare, service och offentliga institutioner, som kan förekomma i de flesta städer, t.ex. ett badhus, en vapensmed, en bågmakare, en garvare, en spåkvinnna, ett fängelse, en begravningsentreprenör, en bagare, en slaktare, en konservator, en krog, ett värdshus och ett hyr stall. Varje inrättning är noggrant beskriven, med karta och genomgång av de personer som arbetar eller håller till där. Dessutom finns det ett antal äventyrsförslag för varje ställe.

De olika inrättningarna kan lätt placeras varhelst spelledaren önskar och detta häfte är därför ett utmärkt komplement till andra Äventyrsspelsprodukter t.ex. *Kandra* eller *Tharbad*.

ANVÄNDNINGSSOMRÅDEN

Stadsintermezzon är inte bundet till något speciellt spelsystem, utan passar alla rollspel. Dess innehåll hör hemma i fantasymiljö, och passar därför främst till **Drakar och Demoner** och **Sagan om Ringen**-rollspelet, men det kan med några modifikationer anpassas även till **Mutant**.

